PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA

PlayS

Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams

2004/4 (28)

Dragon Ball Z: Buokai 2
Legacy of Kain: Defiance
Mega Man Battle Chip
MX Unleashed | Fear Effect

NAUJAS SUPER KONKURSAS!

TOKIA PROGA BŪNA TIK KARTĄ GYVENIME!

BRITISH COUNCIL

MĖNESIO ŽAIDIMAS

007 EVERYTHING OR NOTHING

NUMERIO TEMA:

EVOLVE GDC>04

GameDevelopers Conference
KOVO 22-26, 2004
SAN CHOSE, KALIFORNIJA

ISSN 1392-9534

UP Computer Group United Publishing

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

PAŠTAS 004

SKAITYTOJO RECENZIJA 006

NAUJIENOS 010

IŠ DIRBTUVIŲ 014

TEMA: GAMEDEVELOPERS CONFERENCE 017

MĖNESIO ŽAIDIMAS 029

JAMES BOND: EVERYTHING OR NOTHING

RECENZIJOS 036

PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

MX UNLEASHED

KLASIKA 048

FEAR EFFECT

IRGI ŽAIDIMAI 052

NAUJIENOS

RAYMAN 3

ANTRASIS N-GAGE RAUNAS

MEGA MAN BATTLE CHIP CHALLANGE

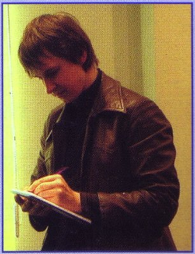
SPLINTER CELL PANDORA TOMMORROW

PATARIMAI 064

JAMES BOND: EVERYTHING OR NOTHING

GAME OVER 070

SVEIKI,



pristatome pirmą europietišką VA PlayStation numerį! Reikia tikėtis, nepadegėte kaimyno daržinės balandžio 30 dieną, kad prisidėtume prie Lietuvos šviesos naujojoje Europoje, kaip kad siūlė įvairūs humoro ir ne tik forumai :) Na, o mes prisidedame prie visuotinių sveikinimų, tikėkimės, kad naujieji laikai atneš naujų pozityvių vėjų ir žaidimų industrijai Lietuvoje.

Skubame pristatyti ir naują iki šiol analogų neturėjusį VA PlayStation konkursą. Į Lietuvą atvažiuoja vienas iš žaidimų pramonės grandų, Eidos meno direktorius ponas Ianas Livingstonas. Ta proga mes kartu su Britų taryba siūlome jums nepakartojamą konkursą. Juk visi turime idėjų apie tobulą žaidimą, bet ar galėtume jas užrašyti dešimčia žodžių? Pervertę keletą puslapių rasite išsamų konkurso pristatymą. Išties siūlome nepabijoti tokios iššaukiančios užduoties ir sukoncentruoti visas savo kūrybines mintis. Juk pasistengti dėl tokių prizų verta!

Versdami numerį tikrai pastebėsite dar vieną britišką akcentą. Bondas, Džeimsas Bondas. Jis yra šio numerio mėnesio žaidimo žvaigždė, jam skirti lyriniai–retrospektyviniai Artojo pamąstymai, platininiam naujojo Bondo žaidimo perėjimui skirta žurnalo patarimų dalis. Iš tiesų, juk tai geriausias ilgosios serijos žaidimas, o tokiems dalykams dėmesį skirti tiesiog būtina.

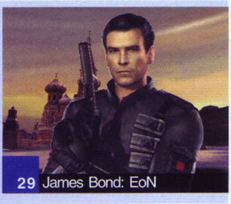
Netradicinė yra ir šio numerio tema. Bandome pažvelgti į industriją iš žaidimų kūrėjų pusės ir pateikti naujienas bei žymiausių kūrėjų pranešimus ir pamąstymus iš ne per seniausiai praėjusios žaidimų kūrėjų konferencijos GDC 2004.

Tiek trumpai apie šį numerį. Dar baigiant norime labai padėkoti visiems žurnalo autoriams, kurie sudalyvavo mūsų susitikime. Tikimės, buvo ir smagu, ir naudinga visiems susitikti ir kartu pakalbėti apie darbus bei praleisti laiką. Su naujomis jėgomis kimbame ruošti kitą numerį.

Iki greitų!

Ričardas

17 GameDevelopers Conference



29 James Bond: EoN

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas“ mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Živilė Jokubauskienė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Ričardas Jaščemskas, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
Užs. Nr. 4.290
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
tel.: +370 614 16659,
faks.: +370 5 2429563.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1

+ *Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.*
+ *Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.*
+ *Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.*

– *Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visa kelią atgal.*
– *Pernelyg maža tikimybė rakto paieška pradėti nuo teisingos patalpos.*
– *Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.*

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

Žurnalas „Veidas": „Kompiuterio pavergti vaikai"
Nuoširdus susirūpinimas problema? Ar nevykusiai paleista „antis", tikintis uždirbti papildomą litą naudojantis žmonių baimėmis?

Žurnalą „Veidas" visada laikiau vienu iš rimtesnių leidinių Lietuvos žiniasklaidos padangėje. Balandžio mėnesį spaudos kioskai pasipuošė tikrai išaukiančiu viršeliu (žr. nuotrauką), ir ne mažiau iššaukiančia antrašte „Kompiuterio pavergti vaikai". Pamaniau, kad galų gale kažkas ir be mūsų ėmėsi spręsti ganėtinai opią mūsų („mūsų", tai ne tik Lietuvos) visuomenei opią problemą. Apsidžiaugiau. Nusipirkau žurnalą ir supratau, kad, ko gero, tapau vienu iš daugelio, užkibusių ant meškerės. Tik pradėjęs skaityti teksta buvau šokiruotas. Į problemą žiūrima pro pirštus, sakyčiau, labai paviršutiniškai. Perskaičius pirmąsias teskto eilutes susidarė slogus įspūdis, kad teksto autorei labiau rūpi ji pati nei žmonės, realiai kenčiantys nuo bėdų, apie kurias rašoma. Cituoju: „Jeigu atėjusi aplankyti savo giminaitės, jos sūnų Justą randu besėdintį prie laiptinės ant suoliuko, jau žinau — Justas nubaustas. Jis nuobodžiauja, spardo žvyrą ir retsykiais kelia akis į daugiabučio langus — gal jau mamai baigėsi pykčio priepuolis? Pamąstau, kad su jo mama šį kartą neaptarsime mums aktualių moteriškų problemėlių, nes namie vėl karas. Kaip visada, dėl kompiuterio ir televizoriaus...". Nežinau, kaip jums, bet man tokia straipsnio įžanga atrodo daugiau ar mažiau chamiška. Skaitant nuoširdžius jūsų laiškus apie išties egzistuojančią priklausomybę nuo žaidimų ir suvokiant, kad tai tikrai opi šiuolaikinės žmonijos žaizda, darosi koktu skaityti tokias eilutes. Susidaro įspūdis, kad teksto autorė šia temą palietė tik todėl, kad eilinį kartą nuėjusi pas giminaitę negali aptarti moteriškų reikaliukų, o turi klausyti išties nusiminusios mamos graudenimų. Toliau tekste nagrinėjama to paties Justo problema, rašoma, kad vaikas prarado susidomėjimą aplinka, gamta, draugais, seneliais ir taip toliau. Aprašomi momentai, kaip vaikas išvežtas į kaimą nesidomi nei širšių lizdu, nei vandens šokliais. Vaiko motina prisipažįsta, kad bijo užeiti į sūnaus kambarį, kai jis žaidžia, nes jam prasideda kažkokia isterijos priepuolių atmaina. Vėliau užsimenama, kad Justo motina yra banko darbuotoja, dirbanti nuo 8 iki 17 (dažnai su viršvalandžiais), o tėvas apskritai retas svečias namuose — verslininkas, daug keliauja. Toliau Justo mama pasakoja, kad kompiuterį nupirko vaikui su ta mintimi, kad jis mokysis. Pradeda ryškėti scenarijus... Darboholizmas (dažnai net ne savanoriškas, o primestas valdininkų) yra taip pat opi šių laikų problema. Dauguma bent vidutines pajamas turinčių žmonių (ypač 20 – 30 metų amžiaus) darbui skiria daug daugiau savęs ir savo laiko nei reikėtų. Štai kur, mano įsitikinimu, slypi viena problemos šaknų. Taigi... Tėvas amžinai komandiruotėse, mama dirba iki vakaro, be to, grįždama namo ji turi apsipirkti parduotuvėje, namie paruošti maistą, apsitvarkyti ir t. t. Vaikas auga ir jam atsiranda noras bendrauti. Bendrauti su tėvais (kurie, šiaip ar taip, kiekvienam vaikui yra autoritetas, bent jau iki tol, kol tėvai patys tuo rūpinasi), kartu su jais žaisti (nebūtinai kompiuterinius žaidimus). Vidutines ar aukštesnes pajamas turintys ir daug dirbantys tėvai dažniausiai neranda tam laiko, tad ima daryti logiškas išvadas. Nuperka sūnui kompiuterį, guosdamiesi mintimi, kad jį perka mokslams, ir nebus rūpesčių. Vilkas sotus ir avys sveikos, taip sakant. Iš pradžių viskas atrodo išties gražiai, bet visiškam vaiko praradimui tokiu atveju pakanka viso labo metų, pusmečio ar net kelių menėsių. Maždaug tiek pat laiko reikia tėvams, kad jie suvoktų, vaikas tampa užsidaręs, vengia pokalbių, apleidžia mokslus ir t. t. Dažniausiai susivokę tėvai „atsiverčia", ima lįsti vaikams į akis, vilkti juos į gamtą ir rodyti šokliukus. Pamąstykime, ar vaiką, augusį virtualioje erdvėje ir mačiusį ne tokių šokliukų, sudomins kažkokie vabaliukai, kurių negali išrikiuoti ir tvarkingomis gretomis paleisti į mūšį? Jau nekalbu apie širšes, kurios labai šlykščiai zyzia ir gelia. Skaitant pirmuosius tris straipsnio puslapius įkyriai peršama nuomonė, kad dėl viso to kaltas kompiuteris ar televizorius. Bet ar tikrai taip? Straipsnyje esanti mamos frazė „vakarais, kai aš noriu pabūti su juo" taip pat stebina. Kodėl niekur neužsimenama, kur ji buvo, kai vaikas norėjo pabūti su ja? Pateikiami ir kiti įdomūs faktai, pavyzdžiui, vaikų vertybių skalė, remiantis kuria galima daryti išvadas, kad kompiuteris, televizorius, žaidimai ir t. t. išstūmė tokias sąvokas kaip šeima, draugai, gamta ir gyvūnėliai. Vėlgi kaltinamas kompiuteris. Įtaisas, įnagis, nekalbantis ir negalintis apsiginti. Atpirkimo ožys. O kodėl gi nepažvelgusį mokyklų problemą, kuriose neretai klasės auklėtojais tampama dėl papildomų litų? Juk mokykla — erdvė, kur vaikas mokosi bendrauti ir suvokti supantį pasaulį. Bet kiekvienoje klasėje yra savi „šešti", „žąsinai" ir „zubrylos". Noras mokytis mokinių traktuojamas kaip gėda, noras būti mandagiam mokinių traktuojamas kaip bailumas. Mano laikais (o tai buvo ne taip jau seniai) klasės auklėtojos (dauguma ne visos!) su tuo nieko nedarė. Joms nerūpėjo už ką vienas ar kitas pirmūnas kasdien mušamas, joms nerūpėjo kodėl vieni ar kiti mokiniai užsisklendžia savyje. Nebuvo bendravimo ir darbo su mokiniais, be to, mokiniai nebuvo mokomi bendrauti ir gerbti vienas kitą.

Gyvūnėliai. Šie taip pat išstumti kompiuterio. Tiesiog smalsu, keliems vaikams iš dešimties norinčių leidžiama turėti šuniuką, paukščiuką ar driežiuką? Tėvai mielai išmaino juos į elektroninius žaislus, nes žino, kad net jei jų vaikas ir rūpinsis gyvūnėliu, jiems patiems liks visi juodžiausi darbai (vedimas į lauką, narvelių tvarkymas ir t. t.).

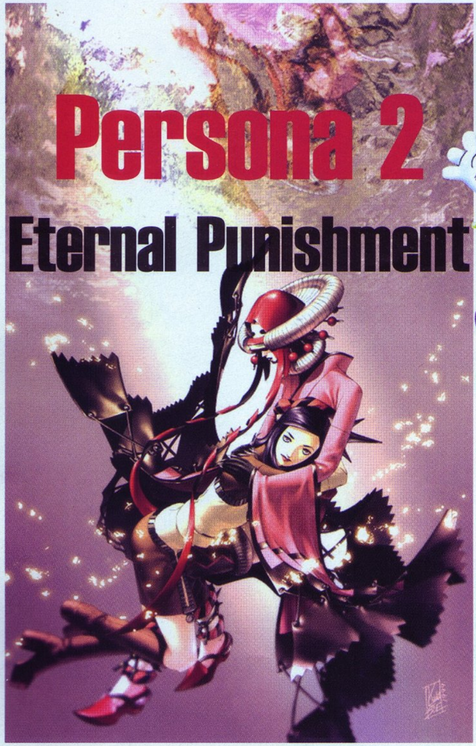
Draugai. Diskutuotina tema, bet šiais laikais vėlgi ji labiau susijusi su socialinėmis bėdomis nei su kompiuteriu. Socialinis susiskaidymas mūsų šalyje (mokykloje, kieme, treniruotėse) yra baisesnis nei lėkštame meksikietiškame seriale. Turtingi žemina vargšus, „kieti" muša menininkus, fiziškai silpnesni padaromi „šeštais", iš moksliukų tyčiojamasi, o kažko siekiantys vadinami, atleiskite, šiknalaižiais.

Jokiu būdu nesupraskite manęs klaidingai. Nesakau, kad kompiuteris pats savaime čia niekuo dėtas, aš tik bandau pasakyti, kad žaidimai — tai ne priežastis, o pasekmė. Tai pasekmė ir vieta, į kurią pabėga visų aukščiau išvardintų dalykų pažeisti, jauni arba nesuprasti žmonės. Žmonės, kurie mūsų pasaulyje jaučiasi svetimi ar atstumti.

Taip pat nenoriu teigti, kad dėl visko kalti tėvai. Mano nuomone, priežastys yra daug giliau ir jų daug daugiau. Priežastys yra visuomenėje, jos požiūryje į pinigus, darbą ir atsakomybę. Atsakomybę už augančią kartą. Gyvenimas viena diena šiandien įgauną vis tikresnę prasmę. Žmonės tampa trumparegiais, ir žiūrėdami į ateitį geriausiu atveju užbėga tik metus du į priekį. Galų gale žmonėms (net ir nepavergtiems kompiuterio) nerūpi kiti žmonės. O tai jau yra baisu. Keista, bet žurnalas „Veidas" šias problemas palietė vos vos arba išvis apie tai nerašė. Viskas suversta tyliai ir nuolankiai po stalu urzgiančiai dėžei. Kodėl? Negi žurnalo redaktorius yra tikrai patenkintas net penkis puslapius užimančiu rašiniu? O gal jis jo net neskaitė? Gal jam ši problema visai ne problema, o eilinis tekstas apie visuomenės degeneratus? Gal jam tai tik eilinė proga pasinaudoti žmonijos baimėmis ir išlaikyti stabilų tiražą, po to, kai Borisovo nuotraukos ant viršelio jau nebetraukia skaitytojų?

Pagarbiai
Artūras „Artojas" Rumiancevas

Persona 2
Eternal Punishment



KŪRĖJAS: ATLUS | LEIDĖJAS: ATLUS | DATA: 2000 12 22 | ŽANRAS: RPG

Persona demonstravo ir demonstruoja iki šiol įmantrų vizualinį ir žaidybinį stilių bei neįtikėtinai įmantrią siužetinę liniją. Antroji Persona dalis turi dvi mažai tesiskiriančias sagos dalis: "Innocent Sin" ir "Eternal Punishment".

TAMSUSIS SIUŽETAS

Sunkus ir tamsus Persona 2 siužetas pasakoja apie modernų ir judrų metropolį — Sumaru miestą, kuriame kažką padarė lyg ir nekaltas užkeikimas, įvykęs po pirmosios Persona dalies. Miestui skirtas paslaptingas ir piktdžiugiškas džiokerio užkeikimas yra bausmė už nusidėjimą, kurio niekas neprisimena. Bet tuo viskas nesibaigia — kuo toliau, tuo daugiau paslapčių jūs atskleidžiate būdami žurnaliste iš „Septynių seserų" aukštosios mokyklos Majos (Maya) kailyje. Persona 2 pasakojimas yra daug tamsesnis, keistesnis ir labiau įtraukiantis į savo sūkurį nei dauguma žaidimų šiandien.

VEIKĖJAI

Persona 2: External Punishment (P2EP) veikėjai yra nepaprastai komiški ir nesubrendę, bet vis dėlto kiekvienas veikėjas turi ir savo tamsiąją pusę, kurią pastebėsite žaidimo metu. O visus juos iš kitų paprastų žmonių išskiria sugebėjimas naudotis legendinėmis „personomis". Taip pat kiekvienas veikėjas turi specifinį ginklą: Maja šaudo dviem pistoletais, jos draugė Ulala naudojasi kumščiais ir kastetais (ji primena Zelą iš FF VIII, būtų puiki pora, ar ne?), policininkas Katsuja (Katsuya) nesiskiria su savo šautuvu, Tatsuja (Tatsuya) meistriškai valdo kardą, o Baofu naudojasi magiškomis... monetomis. Be to, kiekvienas personažas yra labai skirtingas: žurnalistė, policininkas, pilotas, hakeris ir t. t.

MŪŠIŲ SISTEMA

P2EP mūšio sistema pristato daug labai originalių aspektų, pavyzdžiui, „Kontakt" funkciją, kurios pagalba galėsite bendrauti su demonais. Taip pat juos galite patraukti į savo pusę arba, atvirkščiai, supykdyti, o gal netyčia išgąsdinti. O įžeidę jų interesus gausite specialių kortų, už kurias galėsite išsišaukti naujas personas. Kiekvienas demonas turi savo asmenybę, o veikėjas savo pokalbio taktiką pataikauti jiems, pavyzdžiui, Majos sugebėjimas imti interviu yra tobulas kvailiems ir naiviems demonams.

Kovoti galite išššaukdami personas arba pešdamiesi patys. Taip pat P2EP leidžia iš paprastų personų užkeikimų sukombinuoti stipresnius ar net milžiniškai galingus kerus, priėmus komandos narius tam tikra tvarka.

PERSONOS

Žaidimo pradžioje personos yra labai paprastos ir suderintos su jūsų komandos nariais. Jos naudoja mažai MP ir labai veiksmingai šluoja priešus nuo žemės, o MP generuojamas su kiekvienu žingsniu (malonus dalykas, kurio neturi kiti žaidimai).

Žaidimui progresuojant atsiranda naujų, vis stipresnių personų, kurias gaunate sumokėję atitinkamą tos personos rūšies (pvz.: šeima, stiprybė ir t. t.) kortų kiekį. Kuo persona galingesnė, tuo daugiau kortų reikia turėti. Bet personą galite imti tik penkiais lygiais stipresnę už jūsų paties aukščiausią lygį (tam, kad išlaikytumėte žaidimo laipsniškumą). Kadangi personos ir veikėjai yra skirtingų būdo savybių, ne visos poros suderinamos — tai yra, jei persona „nedraugauja" su jūsų jai paskirtu veikėju, tai ji naudos labai daug MP, o jei abiejų interesai sutampa, tai persona naudos daug mažiau MP savo atakoms. Tai priverčia labai apgalvotai rinktis personas ir derinti su jūsų komandos nariais. Įdomu tai, kad persona už savo visus

magiškus burtus naudoja lygiai tiek pat MP, nesvarbu, ar tie burtai gydo, apsaugo, atakuoja, yra labai stiprūs, ar net nieko verti.

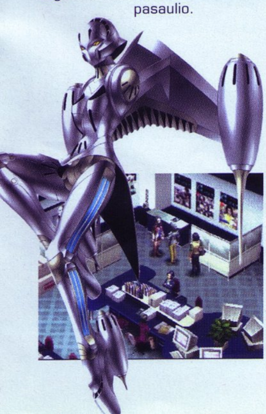
Kaip veikėjams auga lygis, taip personai auga rangas. Kiekviena persona turi aštuonis rangus. Rangui augant, persona stiprėja ir išmoksta vis naujų užkeikimų. Taip pat kai kurios personos gali ir mutuoti, taip pakeldamos savo galimybes.

VIENAS DIDŽIAUSIŲ ŽAIDIMO PRIVALUMŲ

Tai Sumaru miestas, grūste prigrūstas įvairiausių parduotuvių, restoranų ir įstaigų. Kazino, kur galėsite leisti laiką, kai nenorėsite tęsti žaidimo, muzikinių CD parduotuvė, kur galėsite nusipirkti kompaktų su dainom ir melodijom, taip pat galėsite dalyvauti konkursuose, kur galima išlošti vertingų ginklų, kortų ir kitų daiktų ar net dirbti seklio darbą Sumaru mieste. Visko ir neišvardinsi! Mieste pilna parduotuvių (ginklų, šarvų, daiktų aksesuarų, kortų ir t. t.), bet kainos yra nemažos, o gale žaidimo jos pasidaro milžiniškos. Įdomu, niekur nematyta, išskirtina.

VIENAS MAŽIAUSIŲ ŽAIDIMO PRIVALUMŲ

Pagal žaidimo metus grafika atrodo gražiai ir detaliai, bet kas labiausiai gadina žaidimą, tai kovų monotonija. Ji prasideda gale žaidimo, kai priešai pradeda pulti maždaug kas penkias sekundes ir kovos pradeda labai nervinti bei pamažu atsibosti. Bet net ir šis nemalonumas nesugeba sugadinti nuostabaus Persona 2 pasaulio.



| D-Lemon (Lukas) ABC |

GARSAS	**91**
Gražūs gamtos garsai.	
MUZIKA	**95**
Puikus tamsus rokas ir techno.	
GRAFIKA	**87**
Nusileidžia PS superhitams (FFVIII, FFIX, ...), bet reikalų negadina ir parodo neblogą pavyzdį.	
VALDYMAS	**86**
Lengvai įvaldomas, bet per kovas labai atsibostantis.	
SIUŽETAS	**97**
Tikrai išskirtinis, nukrypstantis nuo banalaus RPG kelio.	
Išskirtinis iš visų kitų RPG savo nepakartojamu ir tamsiu siužetu, ultramoderniais veikėjais ir pribloškiančiu miestu Sumaru, pilnu įvairių pramogų.	**IŠVADA 96**

EA ATEINA Į KANADĄ

Vienas stambiausių pasaulyje leidėjų, „Electronic Arts" kompanija, paskelbė apie naujos studijos Monrealio mieste (Kanada) atidarymą. Tokiu būdu, EA tampa kitos kompanijos kaimynu šiame mieste — „Ubisoft Montreal". Ar bus ši tarpusavio kaimynystė naudinga, ar ne, parodys tik laikas. O kol kas naujos studijos atstovai įsikuria naujame didžiuliame biure ir skelbia, kad atėjo į Kanadą ilgam: „...radome Monrealyje naują namą. Tikėsimės, kad kanadietiškas padalinys ilgiems metams taps kokybiškos žaidimų produkcijos šaltiniu", — pareiškė filialo vadovas Allen Taskan.

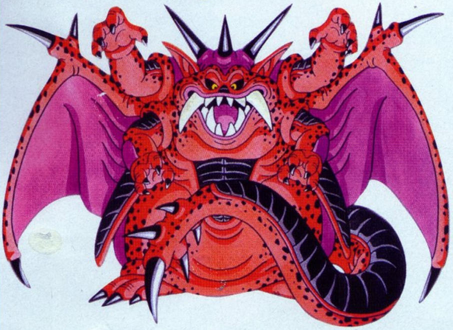
Tuo pačiu metu EA paskelbė apie iš kart trijų žaidimų gamybos pradžia. Visi jie bus kuriami naujame ofise ir bus vieno ir to paties žanro — veiksmo nuotykių. Šiuo metų su trim žaidimais dirba 40 žmonių, bet į vasaros pabaigą šis skaičius turėtų išaugti iki 70.

ŽAIDIMAI GALI PAKENKTI JŪSŲ REŽIMUI

Pagal naujausius medicininius tyrimus, kompiuteriniai ir videožaidimai, atimantys bent valandą žmogaus sveiko miego, galiausiai gali sukelti rimtų problemų sveikatai. Mažai laiko nakties miegui sukelia nemigą, „miego" būseną dieną ir organizmo natūralaus paros ciklo sutrikimą. O tai savo ruožtu tiesiogiai kenkia koncentracijai ir apsunkina moksleivių bei studentų naujų dalykų mokymosi procesą. Specialūs tyrimai įrodė, kad monotoniškai besikartojantis ryškių šviesos šaltinių mirgėjimai (kitaip tariant, TV ir monitorių ekranų) gali lengvai numušti žmogaus vidinio „laikrodžio" įprastą režimą bei jo paros ritmą. Tuo atveju, kai žmogaus vidinė sistema veikia normaliai, jūs einate miegoti ir keliatės ryte žvalūs ir linksmi. Medicinos centro UT Southwestern Dalaso valstijoje ekspertas John Herman teigia, kad ekranų mirgėjimai pažeidžia savaiminį gyvenimo būdą visų pirma tų vaikų, kurie daug laiko leidžia prie mėgstamos konsolės arba kompiuterio. Taip vaiko smegenys priverčia organizmą keltis vėliau, bet eiti miegoti gilią naktį.

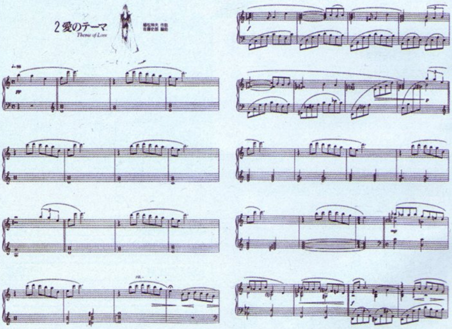
DRAGON QUEST V: PUSANTRO MILIJONO PER DVI SAVAITES

Square Enix pranešė, kad per pirmas dvi savaites po Dragon Quest V pasirodymo Japonijoje žaidimo parduotų vienetų skaičius viršija 1500000. Toks įspūdingas rezultatas iš karto padarė Dragon Quest V pačiu parduodamiausiu perdirbiniu per visą serijos gyvavimo istoriją.



FINAL FANTASY MOKYSIS MOKYKLOJE

Final Fantasy IV klasikinės kompozicijos „The Theme of Love" (Meilės melodija) dabar mokysis japonų mokyklose muzikos pamokose. Daina, pasirodžiusi dar Super Famicom laikais, įjungta į 6 klasės moksleivių natų lapelius. Verta pažymėti, kad „The Theme of Love" prireikė ilgų 13 metų tam, kad taptų kultu.

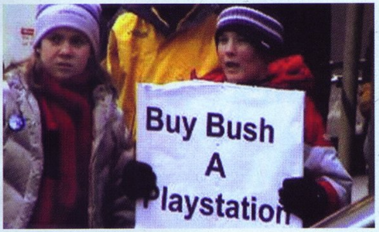


AISTROS HONKONGE

Reuters agentūra praneša apie eilinį smurto priepuolį, kilusį dėl per didelės meilės videožaidimams. 13 metų „geimeris" iš Honkonge, agresijos priepuolyje peiliu grasino tėvams už tai, kad tėvas išjungė jo mėgstamą žaidimų konsolę. Matyt, tai įvyko ypač įtemptu ir svarbiu žaidimo momentu, nes berniuko reakciją sunkiai galima pavadinti adekvačia. Tačiau tėvas sugebėjo susitvarkyti su pasiutusiu paaugliu be jokių pažeidimų. Vėliau paaiškėjo, kad tėvas tik norėjo miego ir garsai jam trukdė užmigti. Ką gi, kitą kartą jam teks būti atsargesniam. Apie tai, kokį žaidimą žaidė pernelyg ekscentriškas paauglys, nepranešama.

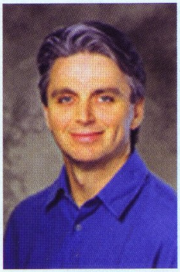
SONY PALAIKO IRAKE TARNAUJANČIUS KARIUS

Sony Computer Entertainment Korea suteikė Pietų Korėjos kariams, tarnaujantiems Irake, naujutėlius PS2 ir žaidimus prie jų. Pasak Sony atstovų, į Iraką buvo nusiųstos 62 konsolės ir 156 žaidimai, tarp kurių tokie hitai kaip FIFA 2004, SOCOM: U.S. Navy Seals, ir Soul Calibur II. Savo veiksmus Sony aiškina noru sumažinti stresines situacijas ir nors truputį pagerinti karių gyvenimą karo zonoje.



ATSISTATYDINO EA PREZIDENTAS

Neseniai atsistatydino stambiausio pasaulyje leidėjo Electronic Arts prezidentas. John Ricitiello paskelbė, kad pasitraukia iš šio posto. Jis labai šiltai atsiliepė apie laiką, kurį buvo prezidentu (ši postą jis užėmė 1997 metų spalio mėnesį), o pasitraukimo priežastimi įvardijo savo norą įkurti nuosavą kompaniją. Laikinai vykdančiu prezidento pareigas tapo Larry Probst.

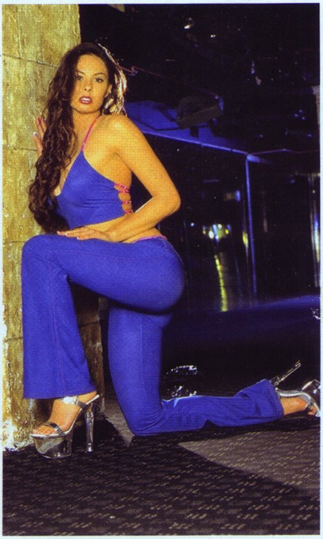


ONIMUSHA 3 REKLAMUOJA PRANCŪZIŠKĄ MINERALINĮ VANDENĮ

Kompanijos Capcom ir Volvic pasirašė sutartį, pagal kurią žaidimo Onimusha 3 pagrindinis herojus reklamuos Volvic gaminamą mineralinį vandenį. Reklamoje skelbiama, kad Bolu Vic (taip vadinasi vanduo) padeda demonų medžiotojui atstatyti jėgas ir atšaldyti savo karštą kardą. Šios akcijos metų butelių etiketėse pasirodys šeši žaidimo personažai, tarp kurių Žanas Reno ir nuostabioji Michelle. Kol kas vanduo bus parduodamas tik Japonijoje.

PLAYBOY MODELIS PRIEŠ EIDOS

Žurnalo Playboy modelis Kitana Baker padavė į teismą žaidimo Backyard Wrestling: Don't Try it At Home kūrėjus. Pasak jos, žaidimo autoriai panaudojo jos įvaizdį savo žaidime. Kitana teigia, kad nusifilmavo trumpame klipe su striptizo scenomis, o nesąžiningi kūrėjai nuėjo dar toliau ir išnaudojo jos įvaizdį pačiame žaidime. Mergina reikalauja iš Backyard Wrestling Inc. vieno milijono dolerių kaip kompensacijas už patirtą moralinę žalą.



The Bard's Tale

Pačioje 2004 metų pabaigoje išvysti saulės šviesą žada *The Bard's Tale* — RPG, lyg atsitiktinai pasiskolinusi savo pavadinimą iš 24 metų senumo žaidimo. Bet nepaisant tokios ilgos pertraukos, abu šie žaidimai tiesiogiai surišti tarpusavyje. O būtent — savo kūrėju *Brian Fargo*. Palikęs Interplay, *Fargo* įkūrė nuosavą kompaniją *InXile*, kuri šiuo metu ir kuria *The Bard's Tale*. Pavargęs nuo tokių žanro atstovų kaip *Baldur's Gate: Dark Alliance* arba *Champions of Norrath*, *Brian* nusprendė, kad sukurs naują, daug vaizdesnį ir gilesnį žaidimą. Gavę licenciją minėtų žaidimų varikliukui, *InXile* pradėjo įgyvendinti savo drąsią idėją.

The Bard's Tale siūlo mums pasitikti keliaujančio poeto likimą. Bet iškart sudėliokime visus taškus ant „i": šis poetas neturi jokio ryšio su taurumu ir nežino, kas tai yra, todėl į visokiausius nuotykius leisis tik dėl asmeninės naudos. Žodžiu, visas mūsų bardo gyvenimas — vynas, moterys ir, be abejo, dainos.

Vienas iš pagrindinių naujo žaidimo aspektų yra humoras. Pateiksime kelis pavyzdžius. Tavernos šeimininkė kreipiasi į herojų, kad jis padėtų išvalyti rūsį nuo žiurkių. Ištyręs visą rūsį vyrukas galiausiai randa vienintelę (!) žiurkę, kuri nedelsdama aplanko savo protėvius. Bet šis epizodas nebūtų toks juokingas, jei mūsų jaunam žiurkių medžiotojui netektų sumokėti už šį nužudymą kova su milžinišku ugnimi spjaudančiu žiurkėnu. O kaip jums aklas senis, iškviečiamas mūsų bardo kelionės metu tam, kad aptiktų spąstus ir gaudykles? Senelis, naudodamas vien tik savo šeštą jausmą, lėtai juda į priekį tol, kol savo lazda neaptiks kokios nors uolos ir išgelbės nuo neišvengiamos mirties mūsų herojų.

Kovas bardui palengvins kelios ginklų klasės, visokiausi magiški užkeikimai ir samdomi elemental padėjėjai. Yra ir nekarinių padėjėjų — pavyzdžiui, tas pats senis.

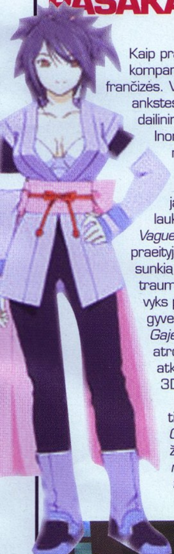
Žinoma, kad daugelis RPG kenčia nuo beprasmiškos ir sausos NPC žodžių gausos. O kartais būna visai apmaudu — kai kiekviename žingsnyje siūlomi atsakymo, kuris nieko nekeičia, variantai. *The Bard's Tale* žada logiškiau išspręsti šį klausimą. Kūrėjai pažadėjo, kad siužetas bus tikrai nelinijinis, o siūlys pačiam žaidėjui savo noru rinktis variantus svarbiausiomis žaidimo akimirkomis. Ką gi — pagyvensim, pamatysim. O kol kas belieka tik pridurti, kas šis daug žadantis *Dungeon-Crawling RPG* Europoje turėtų pasirodyti gruodžio 30 dieną — kaip tik Naujiems metams. Tikėkimės, kad žaidimas bus juokingas tik teigiama šio žodžio prasme :).

HIP-HOP IR WRESTLINGO HIBRIDAS SUGRĮŽTA

Electronic Arts neseniai paskelbė, kad populiaraus *wrestlingo* žaidimo tęsinys *Def Jam Vendetta II* pasirodys visose šiuolaikinėse konsolėse metų pabaigoje. Žaidimas yra kuriamas *EA Canada* studijos ir japonų kompanijos *AKI Corporation* bendromis pastangomis.

Naujame žaidime mums teks negailestingo gatvės kovotojo vaidmuo, kuris kumščiais bando prasimušti kelią iki pačios viršūnės. Visiškai nauja kovų sistema dabar leis sujungti skirtingus kovos stilius ir judesius, o įspūdingame net 70 personažų sąraše yra tokios hip-hop'o įžymybės kaip *Busta Rhymes, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Slick Rick, Snoop Dogg* ir *Carmen Electra*.

NAMCO RENGIA DVI NAUJAS PLAYSTATION2 PASAKAS

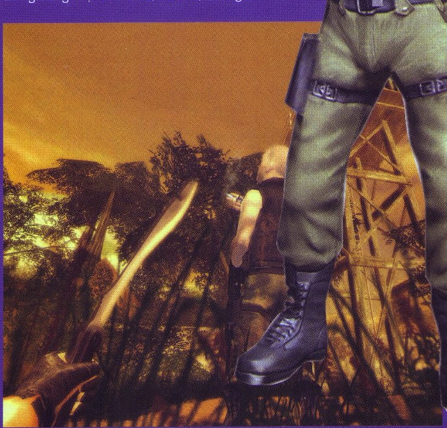


Kaip pranešė oficialus kompanijos *Namco* tinklapis, kompanija rengia net dvi naujas RPG iš savo Tales frančizės. Vienos iš jų, *Tales of Rebirth*, kūrime dalyvauja ankstesnės dalies dailininkas Mutsumi Inomata. Pagrindinis naujo žaidimo herojus bus jaunas šviesiaplaukis riteris, vardu *Vague Ryungbelle*, praeityje patyręs sunkią psichologinę traumą. Veiksmas vyks planetoje *Callegeia*, kurioje gyvena dvi tautos: *Huma* ir *Gajema*. Žaidimo grafika atrodo tikrai įspūdingai, nes atkuriama anime stiliaus 3D erdvėje.

Kitas naujas RPG bus tiesiog anksčiau išleisto *Gamecube* sistemai žaidimo *Tales of Symphonia* perkėlimas į *PlayStation2*, bet su naujais, kol kas dar nepaskelbtais papildymais ir bonusais. *Namco* atstovai praneša, kad šiuo metu žaidimas yra parengtas 80 proc.

FAR CRY KONSOLĖMS

Įkvėpta *Far Cry* — nuostabios išvaizdos tropinės pirmojo asmens šaudyklės sėkmė asmeninių kompiuterių rinkoje, *Ubisoft* patikėjo savo Monreale esančiai studijai konsolinio varianto kūrimą. Projektas, pavadintas *Far Cry Instincts*, žada daugybę naujų režimų, priešų, ginkluotės, augmentacijas ir kitus smagius dalykus. 2020-aisiais metais atsidursite tropinėje saloje, kurią užvaldęs beprotis vaidina Dievą ir kuria įvairias stiprias padarų rūšis, kurios, pagal jo įsitikinimus, pakeis genetiškai sustojusią vystytis žmoniją. Įsisuksite į slaptą sąmokslą, kuriame mokslinės bazės atlieka genetinius karinius tyrimus ir kuria naują slaptą „apsaugos" kariuomenę bei pažangius ginklus ir kitą kovinę įrangą.



Forgotten Realms: Demon Stone

Daugelis pripažįsta, kad geram *hack&slash* žanro žaidimui kaip oro reikia žaidimo proceso dinamiškumo ir efektingumo. Naujas *Stormfront Studios* žaidimas *Forgotten Realms: Demon Stone*, kurį išleis *Atari*, kaip tik žada patenkinti šiuos reikalavimus. Visų pirma, FR: DS paveldėjo nemažai patobulintą anų metų hito *Lord of the Rings: The Two Towers* variklįuką. Patobulintą todėl, kad veikėjų veidai nupiešti kruopščiau, o jų animacija dar realistiškesnė. Šviesa, šešėliai ir kiti vaizdo efektai taps dar gražesni ir įvairesni. Dar daugiau, naujos streaming technologijos panaudojimo dėka tapo įmanomas didesnių negu *Two Towers* lygių kūrimas. Priminsime skaitytojams, kad pirmą kartą ši technologija buvo panaudota pirmajame *Soul Reaver* serijos žaidime.

Siužetą naujam žaidimui kuria žinomas fantastikos rašytojas *Robert* Salvatore. FR: DS pasakoja apie dviejų demonų armijų dvikovą, vieną iš kurių valdo *Githyanki* rasės princesė, o kitą — *Slaad* genties lordas. Abiejų pusių ketinimai yra labai blogi ir gąsdinantis, todėl pagrindiniams žaidimo herojams (apie juos vėliau) tikriausiai atiteks trečiosios, teisingos ir geros pusės vaidmuo. Visas veiksmas vyksta planetoje, kuri vadinasi Faerun. Žmonėms, kurie jau pažįstami su *Forgotten Realms* lokacijomis, malonu bus sužinoti, kad FR: DS bus pristatytos tokios vietovės, kaip *Underdark, Moonsea, Spine of the World* ir *Mithral Hall*.

Pabandyti pasipriešinti Blogio jėgoms siūloma trims klasikiniams herojams: kovotojui *Rannek*, burtininkui Illius ir sukčiui *Zhai*. Bet įdomus yra tas faktas, kad dabar herojų nereikės rinktis žaidimo pradžioje — jie keliaus visi kartu ir bus pasiekiami bet kuriuo žaidimo metu, perjungiant juos tarpusavyje. Tuomet, kai jūs valdote, tarkim, burtininko, kompiuteris valdo kitus du herojus; kai jūs persijungsite į ką nors kitą, kompiuteris valdys jūsų ką tik kontroliuotą veikėją. Ši ypatybė reikalinga tam, kad būtų išnaudotos unikalios kiekvieno herojaus savybės. *Rannek* — tai daug daug raumenų minus visa kita; *Illius* — visa apimančios magijos iš saugaus atstumo; *Zhai* — visokie akrobatiniai sugebejimai, *stealth* žudynės ir ypatingas vikrumas. Kiekvienas veikėjas turės kelis pavienių smūgių variantus, keletą kombo serijų ir skirtingas super atakas.

Savaime suprantama, kad žaidimas, taip tiesiogiai surištas su klasikiniu RPG brandu, turės jo elementų ir savo „geimplėjuje". Tačiau neišsigąskite — RPG elementų žaidime FR: DS yra lygiai tiek, kiek reikia grynam *hack&slash* žanro atstovui, skirtam įspūdingam *action*, o ne giliai ir sudėtingai lygių kėlimo sistemai. Veikėjai už nugalėtus priešus gaus patirties taškus ir automatiškai galės kelti savo lygius, pakeliui eikvodami minėtus taškus naujoms savybėms išmokti iš „medžio" (pamenat *Baldurs Gate*?).

O pabaigai reiktų priminti, kad žaidimas pasirodys JAV ir Europos rinkoje šių metų rudenį, bei pacituoti *Stormfront* Studios prezidento *Dono Deglow* žodžius apie jų naują kūrinį: „Konsolinio veiksmo gerbėjai bus apstulbinti *Forgotten Realms: Demon Stone* gilumo ir grožio".

NAUJAS *CAPCOM* ŽAIDIMAS

Kompanija *Capcom* neseniai anonsavo naują *PlayStation 2* žaidimą *Full House Kiss*, kurio žanrą pati apibūdina kaip meilės detektyvą bei nuotykių žaidimą mergaitėms. Pagal siužetą žaidėjams (o tiksliau, žaidėjoms) skirtas merginos, atvykusios į kažkokį miestą ieškoti savo sesers, vaidmuo. Paieškos metu herojė užima dingusios sesers vietą ir tampa namo, kuriame gyvena keturi studentai vaikinai, šeimininke.

FINAL FANTASY XII – PASKUTINIS SERIJOS ŽAIDIMAS PS2 KONSOLĖJE

Liūdnos naujienos *Final Fantasy* frančizės gerbėjams. Kaip pranešė net keli japonų šaltiniai, kompanija *Square-Enix* pradėjo išankstinį planavimą *FFXIII*. Nors kompanijos ketvirtas padalinys, šiuo metu dirbantis ties *Final Fantasy XII*, neketina tęsti serijos. Tuo pačiu metu darbai ties *Final Fantasy XIII* yra vykdomi kitoje vidinėje kompanijos studijoje. Žaidimas turėtų tapti ekskliuziniu vienai iš naujos kartos konsolių. Įdomu pažymėti, kad darbas *Square-Enix* kompanijoje vykdomas pamainomis, nuo 11 ryto iki 11 vakaro, be išeiginių ir švenčių.

Neseniai oficialus *Sony* kompanijos tinklapis Šiaurės Amerikai pranešė apie tai, kad ilgai lauktas Final Fantasy XII turėtų pasirodyti JAV teritorijoje tik 2005 metų gruodžio mėnesį. Tai tikrai ilgas laikotarpis, įvertinus faktą, kad žaidimo japoniška versija turėtų pasirodyti šių metų vasarą.

FINAL FANTASY XII

ANA KURNIKOVA *TENNIS PRO TOURNAMENT 2*

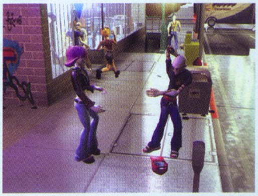
Kompanija *Namco* paskelbė apie naują lauko teniso žaidimą *Smash Court Tennis Pro Tournament 2*, kuris pasirodys *PlayStation 2* konsolei šių metų vasarą. Pirmosios dalies, išleistos 2002 metais, tiesioginis tęsinys pristatys teniso gerbėjams visą aibę tikrų žvaigždžių, tarp kurių bus Jennifer Capriati, Richard Gasquet, Daniela Hantuchova, Andy Roddick, Serena Williams, Ana Kurnikova ir daugelis kitų, kiek mažiau žinomų profesionalių teniso žaidėjų. Žaidimai vyks įžymiosiose *Grand Slam* kortuose Australijoje, Prancūzijoje, Anglijoje ir JAV.

Naujame žaidime numatyti net šeši režimai ir patyrusiems, ir naujokams. *Pro Tour* režimas turės savo žaidėjo sukūrimo galimybę, kur jūsų „pagaminti" žaidėjai kils pasaulio reitinguose nugalėdami turnyruose. *Arcade* režimas bus sudarytas iš Didžiojo šalmo serijos turnyrų (panašiai kaip pirmoje dalyje), o *Exhibition* leis pasirinkti visas sąlygas, kortus ir net orą vienam mačui prieš kolegą arba kompiuterį. Nauji kortai bus atrakinami įveikus mini žaidimus iš *Challenge* režimo. Tiems, kas norės tiesiog atsipalaiduoti ir stebėti, numatytas *Spectacor* režimas, kur kompiuterio valdomi žaidėjai rungsis vienas prieš kitą. O naujokai visada galės atidirbti savo techniką *Tutorial* režime. Vienu metu žaidime galės dalyvauti iki keturių žaidėjų, panaudojant *multitap* aksesuarą.

DIDIEJI EA TĘSINIAI

Pastarosiomis dienomis *Electronic Arts* paskelbė apie du savo stambiųjų frančizių tęsinius konsolėms. Pirmasis žaidimas — *Need For Speed Underground 2*, stulbinančiai sėkmingų praėjusių metų pogrindinių lenktynių tęsinys. *Underground 2* vėl leis pasinerti į naktinio miesto, padalinto į penkis skirtingus rajonus, lenktynes bei „tiuningo" kultūrą. Žaidime bus nauji režimai, išsamus automobilių derinimas ir „tiuningas" bei daugiau nei 30 licencijuotų automobilių. *Underground 2* pateiks net dvigubai daugiau vizualinio automobilių tobulinimo galimybių, užkeldamas įmanomas automobilių kombinacijas iki stulbinančių 70 milijardų variantų.

Antroji karšta EA naujiena — netikėtas Simsų frančizės posūkis, darbiniu pavadinimu *The Urbz*. Žaidėjų sukurti simsų stiliaus veikėjai gyvens judriame ir moderniame mieste, kur reputacija yra viskas, o jų tikslas bus tapti kiečiausiu „žaidėju" mieste. Valdant veikėjus reikės padaryti įspūdį bosams įvairiose darbovietėse, pavyzdžiui sushi bare, mėsos parduotuvėje, nelegalių fejerverkų gamykloje ir panašiose įstaigose. Sėkmė darbe suteiks paaukštinimus ir leis bendrauti su kitais, svarbesniais „urbz'ais". Kildamas karjeros laiptais ir užmegzdamas vis svarbesnius ryšius, žaidėjas galės patekti į naujus miesto rajonus ir tapti vis svarbesne persona. *Urbz* naudos visiškai naują grafinį varikliuką, kuris, pasak kūrėjų, tikroviškai atkurs šurmuliuojančio miesto jausmą. Be to, mieste bus galima keliauti automobiliais ir ištyrinėti apie 25 vietoves.



BloodRayne 2

Virtualių žmogžudysčių gerbėjai su nekantrumu laukia 2004 metų Halloween šventės. Būtent tą naktį kompanija Majesco Games žada išleisti specialiosios agentės Rayne nuotykių tęsinį, kuriame vampyrė žavioji išeis medžioti vampyrų bjauriųjų.

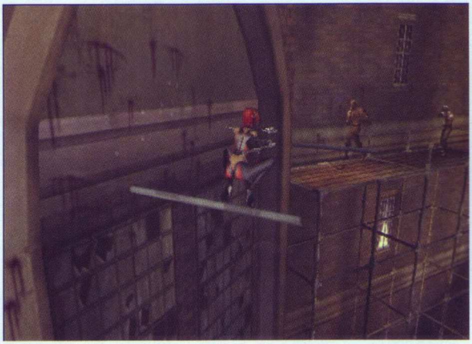
Prieš metus visoms šiuolaikinėms konsolėms išleistą BloodRayne galima apibūdinti kaip Blade ir The Matrix žaidimų mišinį su kai kuriais Castle Wolfenstein elementais. Jame kruvinoji Rayne (pusiau žmogus, pusiau vampyras) per kelis etapus visokiausiais būdais ir dideliais kiekiais gadino kraują blogiesiems naciams (žaidimo veiksmas vyko 1935 metais). Žaidimas buvo parduotas beveik pusės milijonų egzempliorių tiražu — ne hitas, tačiau visai patenkinamas rezultatas. Ir štai, įkvėpti sėkmės, kūrėjai ėmėsi tęsinio. Veiksmas šį kartą vyksta mūsų dienomis, tačiau, nepaisant praėjusių 70 metų, herojės įpročiai mažai pasikeitė.

Į mįslę „žiemą ir vasarą viena spalva" bet kuris gerbiantis save vampyras, kaip žinoma, atsako „KRAUJASSSSS!!!!". Tačiau vampyrų gyvenimas turi ir savo neigiamų pusių. Pavyzdžiui, saulės šviesa stipriai kenkia jų sveikatai. Taigi žaidimo siužetas prasideda tuo, kad blogi vampyrai nusprendė nei daugiau, nei mažiau...

užgesinti Saulę! Nėra Saulės — nėra problemos. Na, o geroji vampyrė, vardu Rayne, (apie tai, kad ji gera, reikia prisiminti dažniau, ypač tuomet, kai dama skrodžia priešus ir čiulpia jų kraują) turi tam sutrukdyti.

Pradėti naują žaidimą arba tęsti senąjį kūrėjai paprastai mėgsta nuo grafinio varikliuko visiško perdarymo. Programuotojai iš MG irgi žmonės, todėl pasielgė atitinkamai — naujos žaidimo dalies varikliukas Infernal atrodo solidžiai, jei ne įspūdingai. Jis pakeistas beveik 90 proc., ir sprendžiant pagal aprašymą, tiek pat perkraus mūsų Playstation2 pagrindinį procesorių Emotion Engine. Spręskite patys. Pirma — padidintas poligonų skaičius kiekvieno personažo modeliui (vien tik pagrindinei herojei nuo 4000 iki 5000); antra — dabar turėsime naują kamerą su savo dirbtiniu intelektu (t. y. nuo šiol ji nekabės už herojės nugaros, o pati rinksis įdomiausius ir patogiausius apžvalgos kampus); trečia — pilnai pakeista fizika, t. y. aplinkinių objektų reakcija į žaidėjų veiksmus. Pavyzdžiui, vėliavas, portjeras, audinius dabar labai tikroviškai galima bus supjaustyti į driskalus, kiekvienas išmuštas langas keis tekstūras vis nauju pavidalu, o priešus galima bus tiesiog paversti mėsos kalnais, ne ypač pergyvenant dėl estetinės tokio vaizdelio pusės. Tačiau ir tai dar ne viskas.

Visi personažų judesiai dabar padaryti panaudojant „Motion Capture" technologiją, tai leido pavaizduoti juos tikroviškus ir tolydžius. Įspūdingai ši technologija atrodo dar dėka to, kad Rayne suteikta kur kas daugiau akrobatinių judesių ir kovos stilių. Daugelis jos triukų labiau primena žinomą Princą iš tolimos Persijos. Bet kūrėjai iš MG nuėjo dar toliau, pridėję galimybę kabėti žemyn galva įsikibus kojomis už kokios nors iškišos (ideali pozicija puolimui). Taigi dabar galėsite naudotis apie 30 skirtingų combo, susidedančių iš viršutinių, apatinių ir vidutinių smūgių, taip pat net 12 naujų fatality. Numatytos ir efektingo puolimo galimybės, pavyzdžiui, mesti priešą į langą arba numesti vamzdį ant žemiau esančių priešų galvų. Harpoon'as, įžymusis panelės Rayne ginklas, kurį pirmoje žaidimo dalyje naudojome tam, kad pritrauktume auką ir prisigertume kraujo, dabar veiks ir su kitais žaidimo pasaulio modeliais. Taip pat žavioji vampyrė visai nesiskiria su savo pritvirtintais prie rankų ašmenimis, o šaunamųjų ginklų arsenalą sudaro pistoletai, automatai, šautuvai, liepsnosvaidžiai ir net plazminis blasteris. Taip pat galėsime tobulinti visus ginklus ir herojės gabumus per exp kaupimo sistemą, ir su combo susiję gabumai reikalaus daugiau exp negu paprasti smūgiai arba ginklai.



O kadangi vampyras yra vis dėlto mitinė būtybė, jis turi mokėti kažko paranormalaus, t. y. visiškai nepaaiškinamo žmonių logika. Tam kūrėjai parengė du naujus kovos režimus Blood Storm (kraujo audra) ir Ghost Feed (vaiduoklių mityba). Pirmajame režime Rayne naudoja savo kabinantį užgrobimą: meta priešus kairėn ir dešinėn, taip įrodo tamsos pasauliui, kas jame šeimininkas (-kė). Antrajame režime pagrindinė herojė praranda savo sielą. Bet neišsigąskite, tik trumpam laikui, kurio reikės savo astralinio kūno prisotinimui gyvybine energija.

Dar vienas patobulinimas laukia mūsų lygių dizaine. Pirmoji dalis pasižymėjo vienodomis patalpomis, o dabar kūrėjai mums žada detalesnius, įvairesnius ir mažiau painius lygius negu pirmoje dalyje.

O labiausiai neįprastas žaidimo „geimplėjaus" proceso patobulinimas — vadinami „žudymo galvosūkiai" (killing puzzles), kurių esmė ta, kad reikia įveikti kliūtį ir tuo pačiu metu sunaikinti priešus. Tarkime, savo kelionės metu Rayne aptinka milžinišką ventiliatorių, kuris užstoja jai vienintelį kelią, o aplinkui pilna priešų. Kad įveiktų šią kliūtį, jai teks užkabinti priešus harpoon'u ir mėtyti į ventiliatorių tam, kad sugadintų propelerį. Štai taip, žiaurumas + trupučiukas logikos = „žudymo galvosūkis":)

Ir dar vienas dalykas — naujas žaidimas bus tiesiog pripildytas pakartotino praėjimo bonusų. Kai tik pereisite žaidimą vieną kartą, pakartotinam praėjimui galėsite pasiimti visus ginklus, gabumus ir combo, kuriuos pelnėte per pirmą praėjimą. Taip pat pagrindinė herojė galės apsirengti naujus kostiumus ir dar daugiau: žaidimas pasiūlys naują režimą, vadinamą Survival, kur reikės kovoti su priešų gaujomis iki neišvengiamos mirties. Veiksmas vyks The Mark of Kri stiliaus arenose, kurios žaidime vadinasi Wave (bangų) arenomis (tikriausiai todėl, kad priešai puls jus bangomis, viena po kitos).

Žinoma, dar kiek anksti kalbėti apie BloodRayne 2 kokybę, tačiau galima pažymėti tik tai, kad Majesco Games, atrodo, yra teisingame kelyje. Daugelis žaidimo aspektų dar reikalauja derinimo, bet pademonstruoti kadrai ir tas faktas, kad kūrėjai atsižvelgia į fanų nuomonę, leidžia tikėtis geriausio. Bet kuriuo atveju, patenkinti savo kraujo troškimą galėsime ne anksčiau kaip spalio mėnesį:)

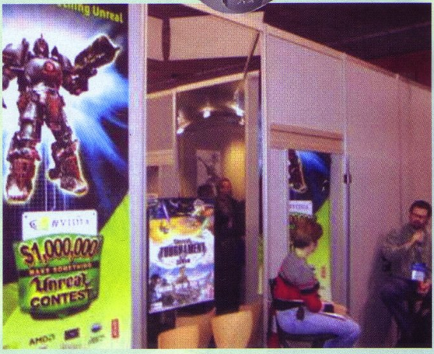
Kūrėjas	Terminal Reality	Žanras	Veiksmo
Leidėjas	Bus praneštas	Išleidimo data	2004-10-29
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

GameDevelopers
Conference
KOVO 22-26, 2004
SAN JOSE
PARODŲ RŪMAI
SAN CHOSE, KALIFORNIJA
GameDevelopers
PRANEŠIMAI
CRASHAS
ŽAISLAI
EVOLVE
GDC>04
NAUJIENOS
XNA
PSP
ŽAIDIMŲ KŪRĖJŲ
KONFERENCIJA 2004
ŽAIDIMŲ EVOLIUCIJA

GDC 2004: ĮRANKIAI IR ŽAISLAI

Ketvirtuosius metus iš eilės žaidimų industrijai naujo vėjo atneša kūrėjams skirta *Game Developers Conference* (Žaidimų kūrėjų konferencija). Mažiau šurmulio, reklaminių rėkavimų, daugiau koncentracijos į žaidimo kūrimo įrankius bei jų panaudojimos demonstracijas. Daugiau pokalbių ir pamąstymų apie įvairias žaidimų kūrimo galimybes.

Šiemetinė GDC išsiskyrė tuo, kad nebuvo primetinėjamos jokios mados ir kryptys. Konferencija tiesiog buvo skirta žaidimų kūrimui. Netgi rėmėjų sesijos, paprastai naudojamos kaip marketingo įrankiai, iš esmės buvo kūrėjams naudingo turinio. Vis dėlto galima išskirti vieną šių metų konferencijai bendrą bruožą ir mados kryptį — platformos tampa vis panašesnės kūrimo prasme. Be abejo, *Microsoft* stūmė savo XNA, o *Sony* didžiavosi *PlayStation* linija, didžiausią dėmesį skirdami būsimajam *PlayStation Portable*. Ryškiausias to pavyzdys buvo *Microsoft XNA* paskelbimas, tačiau platformų vienodėjimas, kūrėjų suvokimo prasme, buvo jau įprastas. Visi suvokia, kad esame multiplatforminiame pasaulyje, ir dauguma kūrėjų turės gaminti savo darbus daugiau nei vienam taikiniui.



Kalbant apie įrankius, daugiausiai ažiotažo sukėlė sekančios kartos variklis *Unreal 3*. Populiarusis ir daugelyje žaidimų naudojamas *Unreal 2* variklis perrašytas iš pagrindų ir suteikia didžiulę naują erdvę ir galimybes kūrėjams.

Taip pat buvo pristatyta krūva įvairių valdymo įrankių, skirtų žaidimų kūrimo profesionalams. Tiesa, žadėjai taip pat nebuvo pamiršti — *Logitech* pristatė naujus belaidžius *PlayStation 2 ir Xbox* valdymo pultelius. PS2 pultelis yra visiškai naujo dizaino, kompanijos inžinieriai sugebėjo jį sumažinti ir jis atrodo labai kompaktiškas bei patogus. Kartu nebuvo išimtos jokios savybės: pultelis turi du vibravimo variklius ir sugeba ilgai dirbti su vienu baterijų rinkiniu — 50 valandų su vibracija ir 100 valandų be jos. *Xbox* pultelis gan keistokas ir išties skiriasi nuo oficialaus *Microsoft* pultelio.

Be įrankių ir kitų „gamybinių" dalykų, be abejo, didžiulis dėmesys buvo skirtas patiems žaidimams ir įvairioms sesijoms apie jų kūrimui. Buvo skaityta nemažai įdomių pranešimų, vieną jų skaitė netgi pats Džonas Karmakas.

Įdomiausius pranešimus, naujienas ir žaidimus, pristatytus *Game Developers Conference 2004*, ir rasite šios temos puslapiuose.

GameDevelopers Conference

KOVO 22-26, 2004
SAN JOSE
PARODŲ RŪMAI
SAN CHOSE, KALIFORNIJA

PASKELBTI IGDA APDOVANOJIMAI

Game Developers Conference metu buvo paskelbti Tarptautinės žaidimų kūrėjų asociacijos (IGDA) apdovanojimai. Šie apdovanojimai, pasak IGDA, yra „interaktyvių pramogų Pulitceriai" ir tai geriausias būdas kūrėjams išreikšti savo kolegoms pagarbą ir pasitikėjimą. Šiais metais tai buvo jau ketvirtoji apdovanojimų ceremonija.

Apdovanojimai vyksta viso pasaulio kūrėjams nominuojant ir balsuojant be jokių mokesčių ar narystės asociacijoje. Tai leidžia apdovanojimams peržengti populiarumo ribas žiniasklaidoje ar tarp vartotojų ir pripažinti pačius įstabiausius videožaidimų darbus.

Šiais metais didžiaisiais apdovanojimų laureatais tapo *BioWare, Infinity Word ir Ubi Soft*. Išdalinti šie apdovanojimai:

Metų žaidimas — *Star Wars: Knights of The Old Republic (BioWare Corp.)*;

Metų veikėjas — *HK-47 iš Star Wars: Knights of The Old Republic*;

Metų nauja studija — *Infinity Ward* už *Call of Duty*;

Garso meistriškumas — Chuck Russom už *Call of Duty* garso efektus;

Žaidimų dizaino meistriškumas — David Chateauneuf, Patrice Desilets, Jordan. Mechner *už Prince of Persia: The Sands of Time*;

Programavimo meistriškumas — *Dominic* Couture, Feng Quan Wang *už Prince of Persia: The Sands Of Time*;

Vizualinio meno meistriškumas — Masanao Arimoto, Yoshiki Haruhana ir Satoru Takizawa *už The Legend of Zelda: The Wind Waker*;

Rašymo meistriškumas — David Gaider, Drew Karpyshyn, Luke Kristjanson ir Peter Thomas *už Star Wars: Knights of The Old Republic*.

Taip pat buvo pagerbtos ir kitos iniciatyvos bei žmonės. Geriausiomis žaidimų inovacijomis buvo pripažinti *Eyetoy: Play, Viewtiful Joe ir Wario Ware Inc.* Apdovanojimas už gyvenimo pasiekimus atiteko Mark Cerny, kuris dirbo su tokiais klasikiniais žaidimais kaip Crash *Bandicoot, Marble Madness ir Ratchet & Clank*. Specialus *First Penguin* apdovanojimas buvo įteiktas *Masaya Matsuura*, kuris pirmasis pradėjo ritminius žaidimus — *Parappa the Rappa ir Um Jammer Lammy*.

PRANEŠIMAI

JOHN CARMACK: ŽAIDIMŲ KŪRIMO DABARTIS IR ATEITIS

Pirmą kartą GDC istorijoje pranešimą konferencijoje skaitė pats Džonas Karmakas, vienas gerbiamiausių ir žymiausių programuotojų, *Doom, Quake* ir kitų id Software projektų tėvas. Paprastai Karmakas pasirodo su pranešimais *E3* parodoje ar *QuakeCon* konferencijoje, tačiau Žaidimų kūrėjų konferencijos dalyviai jo minčių galėjo pasiklausyti pirmą kartą. Džonas nesileido į technines aukštumas ir neapibėrė suglumusios auditorijos terminais, o kalbėjo labiau bendrai, apžvelgdamas dabartinę žaidimų kūrimo padėtį ir spėdamas, kur ji gali krypti per artimiausius metus.

Kalbą Karmakas pradėjo žvilgsniu į praeitį, analizuodamas, kaip industrija vystėsi nuo ankstyvųjų videožaidimų laikų. Keista suvokti, kad kompiuterių skaičiavimo galia nuo pirmųjų dienų iki dabar padidėjo milijoną kartų. Žaidimų eros pradžioje žaidėjams tekdavo pajungti fantaziją ir patikėti faktu, kad taškai ant ekrano vaizduoja monstrą ar fantazijos pasaulį, tačiau šiandieniniai žaidimai tiesiog pagriebia ir įtraukia žaidėjus, bandydami atkurti įtikinamas aplinkas.

Klausimas, kuris buvo užduotas Karmakui, buvo toks: „Ką galėtume padaryti skaičiavimo galiai padidėjus dar milijoną kartų?" Kadaise buvo manoma, kad pavaizduoti „tikrovei" reikia 80 milijonų poligonų per sekundę, tačiau šie barjerai jau sulaužyti ir yra aišku, kad atkurti išties gyvybiškiems pasauliams reikia dar daugiau galios. Karmakas teigė tikįs, kad skaičiavimo galia turėtų padidėti dar šimtą kartų, ir tada bus įmanoma pasiekti „Žiedų valdovo" kompiuterinės animacijos kokybę interaktyviuose žaidimuose, tačiau ne artimiausiu dešimtmečiu. Filme kiekvienas kadras gali būti apdorojamas atskirai rankiniu būdu, o to negalima padaryti suteikus žaidėjui laisvę judėti kur nori realiu laiku.

Keisdamas pokalbio temą, Karmakas kalbėjo apie garsą žaidimuose, teigdamas, kad jei atiduotume visą dabartinę skaičiavimo galią garsui, su garsu žaidimuose būtų galima daryti bet ką. Klausimas šiuo metu yra, ar reikia paaukoti tiek pastangų ir galios garsui. „Dabar didelės pastangos kurti garsui neatsiperka", — teigė Karmakas.

Toliau Džonas prabilo apie dabartinę fizikos simuliatorių stadiją, prie kurių, rodos, šiomis dienomis dirba kiekvienas. „Mes kol kas iš esmės dirbame prie smulkių dalykų, — teigė Karmakas, — smagu turėti porą šokinėjančių aplink ir besidaužančių dėžių, rag doll veikėjus, tačiau ateities žaidimų kartos turės oro simuliacijas, skysčių, dulkių judėjimo ore ir sklidimo po aplinką".

Paskutinė sritis, apie kurią kalbėjo Karmakas buvo žaidimų DI. Šia tema programuotojas atskleidė pagrindines id Software strategijas kuriant žaidimus. „Jei nesiruošiate kažko bandyti ir išspręsti iš tiesų gerai, tada mėginkite išvengti šios problemos kaip įmanoma išbaigtai, — teigė Karmakas. — Veikėjų sąveika yra sunki, ir jei pradėsite kurti labai gerai atrodančius veikėjus, tačiau jie vis dar elgsis kaip kartono iškarpos, kyla klausimas, ar teisinga kryptimi einate".

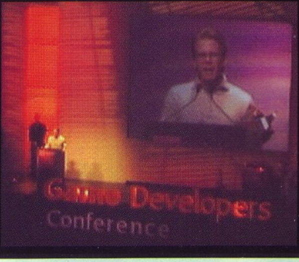
Palietęs šias žaidimų technologijos sritis, Karmakas perėjo prie antros pagrindinės temos: žaidimų kūrimo ciklo praplėtimo. Kaip pastebėjo Džonas, *Doom 3* (žaidimas turi pasirodyti *PC* ir *Xbox* platformoms) dar nepasirodė, o jis kuriamas jau ketvirti metai.

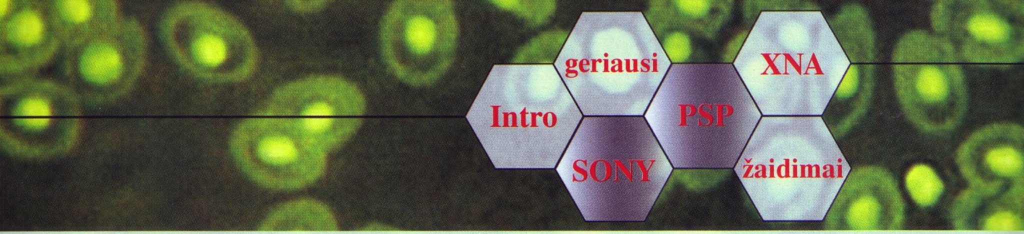
Kalbėdamas apie ankstesnius žaidimus, Karmakas prisiminė norėjęs daugiau laiko skirti kodo sutvarkymui ir padaryti viską kiek įmanoma tobulai — tai turėdamas daug laiko šiuo metu ir atlieka su *Doom 3*.

Tęsdamas Karmakas kalbėjo apie tai, kokių milžiniškų pastangų reikia šiomis dienomis norint sukurti žaidimą. Nors nekyla abejonių, kad šiandieniniai žaidimai yra aukštesnės kokybės nei ankstesni, tačiau ši kokybė daug daugiau kainuoja. Iliustruodamas tai Džonas pabandė įsivaizduoti, kad dar vieno žaidimo su *Doom 3* technologija sukūrimas užtruktų bent dvejus trejuss metus, o dar naujesnės technologijos sukūrimas užsitęstų iki 5–6 metų. Kaip bebūtų, Karmakas užsiminė, kad jie tikisi dar kartą panaudoti kai kuriuos dalykus, sukurtus *Doom 3* žaidimui. Vėl buvo užsiminta apie *Quake 2* Remixed — tą patį *Quake 2* žaidimą, perkurtą su *Doom 3* varikliu.

Baigdamas kalbą, Karmakas atsakė į keletą auditorijos klausimų. Paklaustas, kiek naudingos būtų žaidimų kūrimo pamokos mokyklose, Džonas teigė, kad žaidimų kūrimas šiuo metu labai specializuotas ir keičiasi taip greitai, kad pamokų metu įgyta kvalifikacija ar laipsnis neturėtų didelės įtakos. Taip pat buvo pasiteirauta Karmako nuomonės apie būsimąsias konsoles, kaip *PlayStation 3*. Programuotojas išreiškė nusistebėjimą, kad įvairios kompanijos nusprendė naudoti daugialypius procesorius: „Aš maniau, dauguma žmonių pasimokė iš ankstesnių kartų, kad su konsole, turinčia vieną grafinį ir vieną pagrindinį procesorių, yra lengva dirbti, ir kiekvienas žino, kaip tai atlikti. Jei paimsime konsolę su daugialypiais procesoriais, kurie prideda nepaprastos galios, ji retai bus panaudojama tiek, kiek įmanoma, ir varžys kūrimo laiką. Aš šiek tiek nustebęs".

Jokia Karmako kalba neapsieina be Armadillo Aerospace ir *X-Prize*, kosminio projekto, prie kurio dirba Karmakas, — čia įvairios komandos varžosi iškelti žmogų į orbitą. Iš auditorijos buvo paklausta, kuris projektas bus pabaigtas anksčiau — *id Software* ar Armadillo. Nors Karmakas nepateikė jokių datų dėl id *Software* žaidimo (*Doom 3*), jis pateikė keletą svarbių įvykių Armadillo komandai. Keista, tačiau kai Karmakas apie tai kalba, idėja, kad maža žmonių grupė gali nusiųsti kažką į kosmosą, skamba visai įgyvendinamai.





PSP PREZENTACIJA

Daugiau detalių, pirmosios *PlayStation* Portable techninės *demo* ir pirmasis žaidimas.

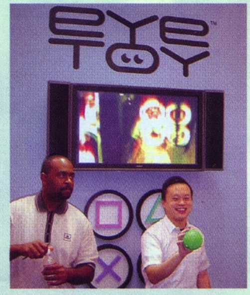
Vienu iš svarbiausių ir įdomiausių GDC akcentų tapo būsimasis *Sony* handheldas *PSP*. Konferencijos metu *Sony* surengė specialią prezentaciją „Kūrimas *PSP* platformai“, kurią vedė *Sony* inžinieriai Deividas Kumbsas ir Pyteris Jangas. Nors prezentacija buvo labai „sunki techniškai“ ir neatskleidė daug apie PSP platformą, tačiau keletas įdomių, vertingų informacijos detalių buvo.

Kaip jau žinome, sistema turės 480x272 platų aukštos kokybės TFT LCD ekraną, o vaizdo išvesti kitaip nebus jokių galimybių. Platus ekranas, pasak Kumbso, įtakos „geimplėjų“ ir žaidimų kūrimą, nes leis žaidėjams matyti daugiau veiksmo aplink juos. Be žaidimų, sistema, naudodama vadinamą *„Media Engine“*, galės atkurti video ir audio failus iš 1,8 GB UMD disko ar atminties kortelės.

Kumbsas patvirtino ir 802.11 ryšio protokolo suderinamumą su PSP, užsimindamas, kad su PSP galima bus bendrauti lokaliai bei su serveriais per protokolo taškus. Tai reiškia, kad viso pasaulio žaidėjai galės kautis vienas prieš kitą be jokių laidų. PSP taip pat turės *USB* jungtį ir žaidėjai galės prie sistemos prijungti skaitmenines kameras ir kitus periferinius įrenginius. Kumbsas užsiminė, kad *Sony* labai susidomėjusi GPS galimybėmis handheldui, kad sistema galėtų visada atpažinti, kurioje pasaulio vietoje ji yra.

Siekdama apsisaugoti nuo piratavimo, *Sony* nežada išleisti jokio komercinio ar kūrėjams skirto *UMD* diskų rašiklio. Užbaigtą ir įrašytą į CD ar DVD kodą kūrėjai turės pateikti *Sony*. Tokia griežta sistema, deja, reiškia ir tai, kad spaudai nebus galima gauti ankstyvųjų *preview* kopijų. Na, bet reikia tikėtis, *Sony* ir kūrėjai sugalvos, kaip tai padaryti.

Toliau prezentacijoje buvo kalbama apie gilesnes technines ypatybes. Kalbant paprastai, PSP turės sulyginamą ir vietomis net didesnę galią nei *PlayStation 2*. Kūrėjai negalės programuoti sistemos „iki pat metalo“ kaip *PlayStation 2*, programuotojams reikės dirbti su *Sony* sukurtomis programavimo sąsajomis (*API*). Tai apriboja sistemos galimybes bei kūrėjų veiksmus, tačiau stipriai padės supaprastinti ir racionalizuoti kūrimo procesą.



Buvo smulkiau paanalizuotos ir įvairios pažangios sistemos galimybės, pavyzdžiui, geresnis ribų aptikimo valdymas, objektų suliejimas ir formų keitimas, paviršių atkūrimas, pavyzdžiui, *bezier* kreivėmis, šviesos žemėlapiai (iki keturių skirtingų šviesos šaltinių) ir permatomumas. Įdėti visas šias galimybes į žaidimą gan brangiai kainuos kūrėjų komandoms. Pyteris Jangas užsiminė, kad leidėjams ir kūrimo studijoms gali prireikti skirti daugiau laiko, resursų ir biudžeto PSP projektui, dabartinis įprastas planas handheld žaidimams netiks didesnių galimybių PSP sistemai. Kita vertus, PSP ir kitų konsolių komandos gali dirbti su tuo pačiu projektu, dalindamosi tokiais resursais kaip garsas, video, 3D modeliai ir imti juos iš konsolių projekto bei sumažinti PSP žaidimui.

Prezentacijos vedėjai ne kartą užsiminė, kad dabartinės specifikacijos yra paremtos platformos emuliacija, ir šių savybių įdiegimas pačioje fizinėje sistemoje gali padėti arba pakenkti veikimui. Kol kas tiesiog nežinoma, kaip šios funkcijos įtakos žaidimą baigtame PSP. Kūrėjai PSP emuliatoriaus beta versijas turi nuo praėjusių metų pabaigos, galutinė emuliatoriaus versija jau paruošta. Techniniai *hardware* kūrimo įrankiai turėtų pasirodyti netrukus po konferencijos. Pirmąsias PSP žaidimų *demo* versijas *Sony* žada pademonstruoti E3 parodoje gegužę, o pilnas žaidimas turėtų būti atskleistas *Tokyo Game Show* metu rudenį. PSP planuojamas paleisti metų pabaigoje Japonijoje, o kitų metų kovo mėnesį — Europoje ir JAV.

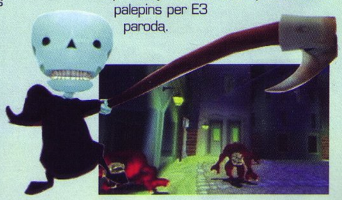
PIRMASIS SONY PSP ŽAIDIMAS

Endriu Hauso prezentacijos metu aiškiai išsiskyrė pagrindinis akcentas — būsimasis *Sony PSP (PlayStation Portable)* handheldas. Ir nors kai kurie pareiškimai atrodė kiek per stiprūs ir perdėm optimistiški, *Sony* turi tam pagrindo. Tą jie įrodo ne tik kalbomis, bet ir darbais — pirmasis PSP žaidimas jau pademonstruotas.

Pirmuoju viešai pademonstruotu, tiesa, tik video filmuko pavidalu, PSP žaidimu į istoriją bus įrašytas kompanijos Backbone Interntaiment darbas, veiksmo platformeris, keistu pavadinimu *Death. Jr.* Kaip galima spėti, žaidime mums teks mirties pranašo vaidmuo. Iš tiesų žaidimo treileris demonstruoja *„in-game“* scenas, kuriose siautėja pagrindinis veikėjas, vadinkim, nedidelis juodai apsirengęs blyškia, į kaukolę panašia galva, „giltinukas“. Apsiginklavęs jis ne kuo kitu, o dalgiu, kuriuo švaistosi į visas puses ir kaunasi su priešininkais. Herojaus judesiai išties dinamiški ir veržlūs, o dalgio mostus ir atakas palydi sprogimai ir kiti dalelių efektai. Taip pat keliuose kadruose demonstruojamos ir kitų ginklų panaudojimo galimybės, pavyzdžiui, raketsvaidis.

Žinoma, iš treilerio Death Jr grafikos kokybės apibūdinti praktiškai neįmanoma, be to, viskas sukurta su emuliatoriumi, galutinės „kietos“ PSP kūrimo technologijos bus paruoštos netrukus. Tačiau bendras vaizdas išties žavi. *Death. Jr.* atrodo daug geriau nei PSone žaidimai ir praktiškai prilygsta kai kuriems PS2 darbams. Viskas gan stipriai stilizuota ir kažkaip „minkšta“, spalvos ryškios ir nestandartinės, veikėjų dinamika ir judesiai sklandūs, dalelių efektai išties žavintys. Ypač jaučiamas platus ekrano formatas — yra kur pasižvalgyti, nors ir per tokį trumpą laiką.

Taigi pirmasis matomas PSP žingsnis žengtas ir, rodos, visai tvirtai. Nekantriai lauksime kitų naujienų ir pasirodymų, kuriais *Sony* visus tikrai palepins per E3 parodą.



GameDevelopers Conference

KOVO 22-26, 2004
SAN JOSE
PARODŲ RŪMAI
SAN CHOSE, KALIFORNIJA

PRANEŠIMAI

ANDREW HOUSE (SCE): INOVACIJŲ SKATINIMAS ŽAIDIMŲ KŪRIME

Sony Computer Entertainment didžiuojasi savo istorija, inovacijomis žaidimų kūrime ir visoje industrijoje, ir nė nežada sustoti.

Novatoriškumas žaidimuose — lazda su dviem galais. Tai gali būti pagrindas didžiulei sėkmei arba kelias į tragišką žlugimą. Kaip bebūtų, dozė šio vieno iš rečiausių elementų yra būtina norint išvengti žaidėjų apatijos ir išlaikyti žaidimų rinkos gyvybingumą bei sveikatą. Laimei, *Sony* yra viena tų kompanijų, kurios viduje naujovės ir inovacijos yra labai skatinamos ir vertinamos. Šia patirtimi kalbėdamas konferencijos metu nusprendė pasidalinti Andrew House, SCEA viceprezidentas.

House pasakojo, kad SCEI diegė naujoves žaidimų sferoje nuo pat *PlayStation* pasirodymo 1994-aisiais. *PlayStation* konsolė, pasak Andrew, „pagimdė žaidimą iš naujo" perkeldama aplinką iš 2D į 3D, pakėlė žaidimą iki pasaulinio verslo lygio (iki šiol parduota beveik 100 milijonų *PlayStation* konsolių) ir išpuoselėjo naujų žaidimų įrenginių kūrimą. Ignoruodamas nedidelę nišą užimantį Neo Geo, Andrew tvirtino, kad taip pavyko sukurti pirmą industrijoje dešimties metų gyvenimo ciklą konsolei.

Ši tradicija ir požiūris tęsiamas ir su *PlayStation* 2, kurį House pašlovino kaip pirmą aparatą, kuris iš skirto tik žaidimams perėjo į daugiafunkcinį pramogų įrenginį. Tai buvo pirmasis (na, bent iš populiariųjų ir naujausių produktų), kurį buvo galima suderinti su ankstesnės konsolės žaidimais, o jo galia leido kurti gilesnius ir įtaigesnius žaidimus. Tokie sprendimai bei stiprėjanti žaidėjų kultūra skatina ir veda vartotojus praleisti daugiau laiko su žaidimais. Apytikriai paskaičiuota, kad iki 2007-ųjų metų žmonės praleis daugiau laiko žaisdami žaidimus nei žiūrėdami filmus ar su kitomis tradicinėmis pramogų terpėmis.

Tačiau kaip sistemos kūrėjui užtikrinti dar vieną dešimties metų gyvenimo ciklą? Atsakydamas į savo klausimą House aiškino tai kaip naujovių programinėje ir techninėje įrangoje diegimą konsolės gyvavimo laikotarpiu. *SCEI* prisitaikė vartotojų elektronikos filosofiją ta prasme, kad ji tiki, jog techninės naujovės turi atsirasti dažnai, ne tik kas penkerius šešerius metus, kai pasirodo naujos platformos. Toks labiau ambicingas tvarkaraštis leidžia naujovėms atitikti dabartinius vartotojų poreikius ir madas bei praplečia potencialią žaidėjų auditoriją.

Andrew pateikė tris tokių tarpinių techninių naujovių pavyzdžius: *PSone*, *PS2* tinklo adapteris ir *EyeToy*. Apie *EyeToy* kalbėjo *SCEA* Dr. Richard Marks — šio projekto įkūrėjas. Pristatytas tik praėjusių metų antroje pusėje, *EyeToy* susilaukė milžiniškos sėkmės ir per septynis mėnesius iki šiol yra parduota 3,3 milijono vienetų. Marks pakartojo, kad konsolės kūrėjo atsakomybė yra skatinti naujoves ir „nurodyti, kaip ateityje galima stiprinti interaktyvias pramogas". Dr. Richard pateikė tris tokių veiksmų pavyzdžius, kurie visi susiję su *EyeToy*. Pirmasis — 989 Sports beisbolo žaidimas MLB 2005, leidžiantis įsirašyti savo išvaizdą su *EyeToy* ir uždėti ją ant žaidėjų žaidime (sklandė gandai apie tokią galimybę *THUG* žaidime nepasitvirtino). Antroji — *EyeToy Groove*, naujas šokių žaidimas, kurio veikimą pademonstravo nauja populiariosios JAV laidos *American Idol* žvaigždė William Hung. Trečiasis pavyzdys buvo pats įdomiausias: techninė demonstracija, kurioje žaidėjas su riedlente čiuožė turėklais pro parką. Triukas, be abejo, tas, kad žaidėjas buvo valdomas tiesioginiais judesiais priešais EyeToy kamerą, kuri sekė žaidėjo galvos ir rankų padėtį. Atitinkamai judėdamas žaidėjas galėjo priversti veikėją pasilenkti, pašokti, pasiekti ir pagriebti kairėje ir dešinėje esančius galios padidintojus. Nors pats „geimplėjus" yra labai paprastas, ši demo išties parodė naujų technologijų potencialą praturtinti žaidimo patirtį. Savo prezentaciją Marksas pabaigė užsimindamas, kad SCE dirba prie kelių naujų EyeToy produktų ir kad yra „ryškus interesas iš kitų žaidimų kūrėjų".

Kita tema kalbant apie inovacijas tapo online žaidimas. Nors pradžia buvo lėta, Sony labai sėkmingai parduoda tinklo adapterį ir nuo jo pristatymo 2002-aisiais iki šiol nupirkta 3,38 milijonai vienetų. Svarbu paminėti tai, kad galutinis produkto tikslas buvo pasiekti 10 proc. nupirktų PS2 sistemų, o tai buvo pasiekta per dešimt mėnesių! Be to, *online* žaidimai vis dažniau pralenkia offline darbus konkuruodami rinkoje. Apie jų populiarumą byloja ir didėjantys skaičiai: 2003-aisiais buvo išleisti 38 online suderinami žaidimai, o šiemet suplanuota išleisti 54 žaidimus. Sony atrado, kad *online* žaidimas teikia ir kitų naudų. Pavyzdžiui, žaidėjų lojalumo jausmas, kurį skatina *online* bendruomenės, leidžia nesunkiai prieiti prie žaidėjų „vienoje vietoje" ir perkelti juos nuo vieno produkto prie kito. Puikus to pavyzdys yra praėjusiame numeryje į naujienų skiltį patekęs *SOCOM II: US Navy SEALs*, visais atžvilgiais smarkiai lenkiantis savo pirmtaką.

Pasak House, *SCEA* tiki, kad savo online iniciatyvas kreipia reikiama kryptimi. Šiais metais planuojama sukurti standartinį protokolą, kuris suteiks vartotojams vieną lengvai suprantamą prisijungimą, apmokestinimą bei praplėstas bendruomenės ypatybes. Iš esmės *Sony* planuoja pasivyti *Xbox Live* funkcionalumą, tačiau neperimti vartotojų santykių, kurie ir toliau bus kontroliuojami turinio kūrėjų. Taip pat *Sony* žada suteikti didesnę paramą kūrėjams ir leidėjams. House pastebėjo, kad online savybės gali smarkiai praplėsti žaidimo gyvenimą, o tai labai svarbu besiplečiantiems žaidimų kūrimo laikams ir biudžetams. Ir tai, pasak jo, labai padės pasiekti dešimties metų platformos gyvenimo ciklą.

Galiausiai *House* prabilo apie PSP, būsimąjį SCE nešiojamą žaidimų įtaisą. Jis tikino, kad poreikis galingai nešiojamai žaidimų platformai yra ir pareiškė, kad PSP pardavimų kreivė „gali būti didesnė nei PS2". Andrew atskleidė, kad PSP emuliatoriai buvo pateikti kūrėjams praėjusį rudenį, ir kad 23 JAV, 34 Europos, 24 Japonijos ir 8 Korėjos žaidimų kūrimo įmonės iki šiol užsirašė į šią programą. Taip pat jis paminėjo septynių PSP programinių technologijų tiekėjų vardus: *Metrowerks, Discreet, Havoc, Criterion, SN Systems, Alias ir Web Technology.*

Pateikti pavyzdžiams Andrew pasikvietė Chris Carla ir Mike Mika iš Backbone Entertainment, kurie dirba prie kelių PSP projektų. Buvo pademonstruota *Death Jr* žaidimo treileris, o Charla tikino kūrėjus, kad „PSP sudrebins mitą, esą handheld žaidimai turi būti paremti licencijom. Su PSP nereikės laikytis senų žanrų — žaidimai išsiskirs savo kokybe ir naujovėmis". Toliau jis kalbėjo apie aparato privalumus: belaidę komunikaciją, platų ekraną, gryną techninę galią ir žaidimų kūrimo paprastumą.

Padėkojęs kolegoms iš Backbone, House užbaigė savo prezentaciją pažvelgdamas į ateitį. Intensyviai tęsiami darbai su *CELL* procesoriaus projektu, į kurį jau investuota ir dar bus investuotos didžiulės sumos. Tačiau tokia yra kaina ne tik buvimo novatorišku, bet ir buvimo rinkos lyderiu. SCE nebūtų atsidūrę, kur yra, jei būtų tenkinęsi tuo, ką turi. Jie pasiryžę toliau atsargiai ir kontroliuojamai diegti inovacijas, stiprias kaip niekada. Konkurentų veiksmai nėra faktorius, teigė *House*. Lyderis turi tiesti kelią kurdamas naujoves, o ne žiūrėdamas per petį.

ŽAIDIMAI

Nors pagrindinis GDC tikslas nėra naujų žaidimų pristatymas, konferencijos metu viena ar kita kompanija parodo darbo progreso prie savo žaidimo rezultatus ir supažindina dalyvius su naujovėmis. Papasakosime apie keletą įdomiausių naujų žaidimų pasirodymų.

RED NINJA

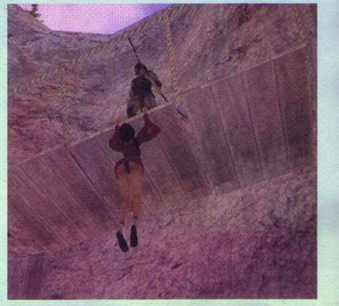
Vivendi Universal Games atskleidė informacijos ir parodė vaizdų iš naujojo japonų studijos *Tranji* kuriamo žaidimo su mirtinai žavia herojе. *Red Ninja: End of Horror* žaidime išvysime jauną raudona trumpa suknele apsivilkusią merginą. Daili herojės išvaizda visiškai apgaulinga — mergina yra nindzė, iki aukštumų įvaldžiusi žudymo meną. Tuo įsitikinti galėsime su kaupu — nuolatinės kovos, paprastiems mirtingiesiems nepasiekiami akrobatiniai judesiai ir mirtini kirčiai, po kurių iš priešų čiurkšlėmis veržiasi kraujas ir lekia šalin galūnės. Iš tiesų, kaip galima spręsti iš *„in–game"* filmuko, *Red Ninja* pavadinimas suteiktas ne vien dėl herojės suknelės, o dėl begalinio kraujo srauto ekrane.

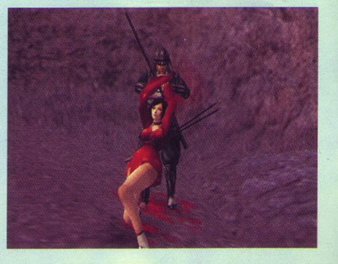
Pagrindinis žaidimo „kabliukas" iš tiesų yra kablys — senas japonų ginklas, žinomas kaip *Tetsugan* (viela su antgaliu, kažką panašaus į grandinę su rutuliu gale galima išvysti *Kill Bill vol. 1* filme). *Red Ninja* žaidime būtent ir tenka įvairiausiais būdais naudoti šį ginklą. Žaidimo veiksmas vyks 16 amžiaus Japonijoje ir pasakos apie merginą

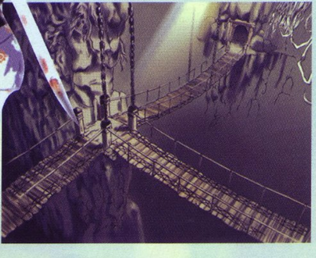
Kurenai, keršijančią priešiškam Juodojo driežo klanui už tėvo ginklakalio mirtį. Per stebuklą likusi gyva (mergina buvo surakinta viela ir palikta mirti) ji įvaldo tėvo sukurtą ginklą bei tą pačią vielą, kuria buvo surakinta, ir prisiekia sunaikinti Driežo klaną.

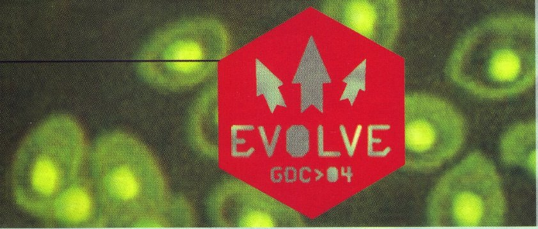
Sprendžiant iš pirmųjų vaizdų, Red Ninja bus kažkas panašaus į *Shinobi, Tenchu ir Prince of Persia* mišinį. Prielaida, rodos, teisinga: Tenchu stiliaus *stealth* elementai, Šinobi dvasios kova ir Princo lygio akrobatika — ar dar ko nors trūksta geram japoniškam veiksmo žaidimui? Įdomu ir tai, kad žaisdami naudosimės beveik vien tik tuo mistišku *Tetsugan*, kuriuo ir žudysime priešininkus ir įveiksime lygių kliūtis.

Kurenai Tetsugan ginklas sudarytas iš susitraukiančios vielos ir strėlę primenančio galo. Kovoje nindzė svaido jį į priešus, o pataikęs antgalis užsirakina ir taip galima priešus pritraukti (kažkas panašaus į *Rayne* iš *BloodRayne harpoon'a*). O jei priešų daug, Kurenai gali ginklą paleisti į



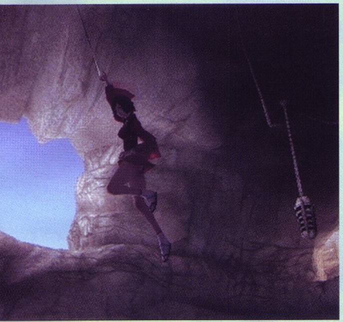






GameDevelopers Conference

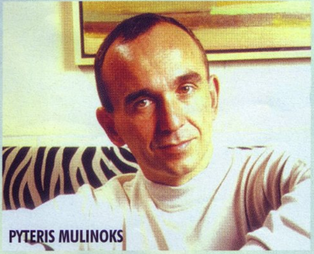
KOVO 22-26, 2004
SAN JOSE
PARODŲ RŪMAI
SAN CHOSE, KALIFORNIJA



tolimiausią priešą, ir tada apibėgti visus kitus aplink, sukurdama plačią kilpą, kuri smarkia sužaloja ar net supjausto priešus. Žodžiu, įvairovės iš tiesų daug. Keliaujant žaidimu, *Tetsugan* galima panaudoti prisitraukiant prie objektų ar siūbuojant nuo atbrailų per plyšius (panašiai kaip Indianos Džons botagą).

Red Ninja pasiūlys gan įvairialypius lygius, kuriuos pereiti galėsime savo nuožiūra. Labiau mėgstantys slaptumą nei kovas, galės kabarotis stogais, tiltais, vielomis ir kitais aukštai išdėstytais objektais. Kovų mėgėjai galės visiškai įvaldyti *Tetsugan* ir taikydami jį į skirtingas kūno vietas įvairiausiais būdais naikinti priešus. Kurenai, be to, yra nepaprastai lanksti, gali aukštai šokinėti, kaboti nuo kraštų, sėlinti palei sienas ir kitaip išnaudoti aplinką savo pranašumui.

Rytietiškų kovų mėgėjams teks palaukti iki rudens — būtent tada žada pasirodyti *Red Ninja: End of Horror PS2 ir Xbox* platformoms.


PYTERIS MULINOKS

PRANEŠIMAI

PYTERIS MULINOKS: DIRBTINIS INTELEKTAS GĖRIS. BLOGIS. IR VISIŠKAS PURVAS.

Viena įstabausių žaidimų kūrėjų pasaulio asmenybių — Pyteris Mulinoks iš Lionhead Studios, sukūręs tokius šedevrus kaip Populous, *Dungeon Keeper*, ir, žinoma, Black & White bei šiuo metu dirbantis prie *Black & White* žaidimo tęsinio PC ir specialios versiojos konsolėms (*Black & White: Next Generation* pasirodys *PS2, Xbox* ir *GameCube* sistemoms), bei precedentų neturinčiame kino studijos simuliatoriuje The Movies, konferencijos metu kalbėjo apie tai, ką gero ir blogo DI reiškia žaidimų kūrėjui. „Tai dažnai yra spąstai" pripažino Pyteris.

DI BŪSENA ŠIANDIEN

DI — „Dirbtinis Intelektas" — valdo kaip ne žmogiškos dalys žaidime sąveikauja ir elgiasi. Yra trys esminiai tipai: „Būsenos mašinos" aprašo patį bendriausią elgesį, parentą konkrečiomis sąlygomis. Jos yra greitos, efektyvios, tačiau jų tikrai negalima pavadinti „intelektu". Tada yra vadinamieji „agentai" arba aprašyti DI, sutinkami tokiuose žaidimuose kaip Halo ar būsimajame *Fable (Xbox RPG* nuotykių žaidimas). Čia DI bandys pasiekti esminius tikslus. Sumaišius su aprašytomis scenomis, toks DI gali būti gan įtikinamas ir ypač galingas kūrėjams. Paskutiniai yra Mulinokso vadinami „Grupiniai protai", pavyzdžiui miestai *Black & White* žaidime. Čia vienas intelektas valdo įvairius agentus žaidime, pavyzdžiui visą iestą. Jis gali turėti tam tikrus norus, pagal kuriuos elgsis visi maži miesto gyventojai. Geras grupinio proto pritaikymas, Mulinoks nuomone, gali „suteikti tikro jausmo gyvenimui".

Šie trys žaidimo DI tipai gal ir neapibūdina Dirbtinio Intelekto akademine žodžių prasme, bet jie puikiai tinka žaidimui. Šiuo metu jie naudojami trimis skirtingais būdais:

Reaguojantis DI (bus naudojamas Fable) sukurtas atitinkamai reaguoti į žaidėjo veiksmus, nesvarbu kaip keistai tai bebūtų. Energingas reaktyvus DI šaunus tuo, kad jis gali labai nustebinti savo elgesiu neįprastose situacijose. Problema su tokiu DI yra ta, kad jį sunku įpinti į žaidimą, kuris turi turėti scenarijų. Kaip sukurti istoriją tokio tipo aplinkoje? Kaip užtikrinti, kad senutė trobelėje pasakys žaidėjui svarbią informaciją, jei jis vietoje draugiško pokalbio nuspręs subadyti ją kardu?

Toliau yra mokymosi sistemos, tokios kaip naudojamos padarų *Black & White* žaidime. Jūsų gyvūnas elgsis tam tikru būdu, o jūs galite teigiamai ar neigiamai pakreipti jo elgesį, kol jis visiškai pasikeis. Šioje sistemoje žaidėjas daro tiesioginę įtaką. Subtilesnis pritaikymas būtų realaus laiko strateginiame žaidime, kur jei jūs nuolat pultumėte priešą tam tikru būdu iš tam tikros krypties, jis pastatytų atitinkamas gynybines formas toje teritorijoje.

Galiausiai, dabartiniai žaidimai naudoja DI sukurti tikroviškoms simuliacijoms — betkam nuo miestelių, prekybos dinamikos iki miestų augimo. Mulinoks stipriai naudoja šią simuliaciją būsimajame kino simuliatoriuje *The Movies*, bei planuoja jį panaudoti dar viename savo būsimame žiauriame priešistoriniame išlikimo simuliatoriuje *Xbox* platformai *BC*.

DI ATEITIS

Mulinoks spėja, kad artimiausioje ateityje žaidimų kūrėjai galės naudoti DI kurdami daug didesnes problemas. Kažkuriuo metu taps svarbu sugebėti išties komunikuoti su veikėjais žaidime ir stebėti kaip jie atitinkamai reaguoja. Kadangi mums dar toli iki pilno kalbos supratimo žaidimuose, Mulinoks tikisi, kad žaidimų kūrėjai dirbs link kokio nors įdomaus tarpinio sprendimo, pavyzdžiui bendravimo pasirenkant iš simbolių ar idėjų sąrašo. Fable žaidime bus sąrašas būdų kaip bendrauti su miesto žmonėmis. Tai bus ribotas rinkinys, bet leis atsirasti įdomiems santykiams ir sąveikoms.

DI taip pat gali padėti geriau suprasti Mulinoks vadinamas „žaidėjo asmenybes". Žaidimai turėtų sugebėti nuspręsti, kokio būdo žaidėjas žaidžia ir sukurti atitinkamą patirtį. „Manau mums einant link masinės rinkos tai yra būtina", — aiškina Pyteris. Tai taip pat padės daugelio žaidėjų online žaidimuose, kur kompiuteriui gali prireikti perimti iš žaidėjo valdymą. Pavyzdžiui, jei agresyvus priešininkas yra išmetamas iš realaus laiko strateginio žaidimo, kompiuteris galėtų įsijungti ir tęsti žaidėjo agresyvų žaidimo stilių.

Galiausiai, *Mulinoks* spėja, kad vieną dieną mes išvysime išties sudėtingus DI veikėjus, sugebančius prasmingai bendrauti. „Aš jaučiu, kad greitai galėsime sukurti žaidimo veikėjus, kurie galės tapti geriausiais jūsų draugais", — teigia Pyteris, kartu pastebėdamas, kad psichologams atsiras nauja tyrimų sfera.

DI: GĖRIS ... IR BLOGIS

Mulinoks kalbos akcentas buvo apie dirbtinio intelekto dvipusiškumą, su kuriuo tenka susidurti žaidimų dizaineriams. Pasak Pyterio, jis suteikia: „ turtingą derlių naujoms dizaino galimybėms", ir gali atverti naujus žaidimo žanrus bei iš naujo išrasti senuosius. Jis gali išspręsti sudėtingas problemas, ypač su pastoviais online žaidimų pasauliais, kur žaidėjas negali visada dalyvauti ir viską valdyti.

Tačiau DI turi ir „tamsiąją pusę". Pavyzdžiui, sudėtingos žaidimų sistemos sukuria nenuspėjamą elgesį. Tai gali būti puiku geimplėjui, bet kartu gali tapti visišku košmaru, kuriant ir testuojant žaidimą — gali atrodyti, kad niekas neveikia taip, kaip turėtų. Kaip pavyzdį Pyteris papasakojo istoriją, kaip jų komanda pirmą kartą į vietas sudėjo visą būtybių *DI Black & White* žaidime. Alkanas padaras vaikščiojo ratais ir elgėsi labai keistai, kol kūrėjai suprato, kad jis bando suėsti save.

Taip pat *Mulinoks* atskleidė spąstus, į kuriuos gali įkristi kūrėjai. „Tikslios simuliacijos negali vesti žaidimo dizaino", — tikino jis. Kūrėjas pripažino praeityje buvęs „apakintas" bandydamas kuo puikiau pateikti simuliaciją, kai tuo tarpu kentėjo smagumo faktorius. Klausimas, į kurį reikia atsakyti yra: „ar tai turės prasmės žaidime?".

Nėra abejonių, kad gera simuliacija gali pridėti daugybę turinio ir geimplėjaus galimybių žaidime, tačiau ji taip pat smarkiai ištempia kūrimo laiką. DI yra galingas, bet nėra lengvas!

CRASH TWINSANITY

Senasis šelmiškas Krešas sugrįžta, tačiau šį kartą jam reikia elgtis gražiuoju su seniausiu savo priešu. Beprotiškus Krešo ir Daktaro Neo Kortekso nuotykius patirsite vienu metu.

Daugeliui akivaizdu, kad Krešas pastaruoju metu gyvena ne geriausius metus. Bandikutas buvo platformų karalius *PSone* laikais, tačiau paskutiniai antrojo *PlayStation* žaidimai nesugebėjo jo pakelti iki naujosios kartos platformerių, tokių kaip *Ratchet ar Jak* lygio. *Vivendi Universal*, žinoma, nori tai pakeisti ir ketina tai padaryti su kitu *Crash* žaidimu — *Twinsanity*. Nors iš esmės *Twinsanity* kuriamas pagal tradicinį platforminį tipažą, žaidimas gali padaryti revoliuciją *Crash* istorijoje ir peršokti per labai aukštai pakabintą kartelę. Humoristinė nuotaika ir įdomus dviejų veikėjų panaudojimas tikrai gali grąžinti šlovę to vertam Krešui. Nors žaidimą kuria *Traveller's Tales* studija, Vivendi nepatingėjo nusibelsti iki Holivudo ir paprašyti ten pagalbos. Kompanija konsultacijoms pasamdė Džordaną Raičeką — įvairių animacinių serialų, tokių kaip Simpsonai, Geniukas Vudis, režisierių ir prodiuserį. Raičekas padeda kūrėjams dėlioti mechaniką, kurti veikėjų dizainą ir žaidimo istoriją. Rezultatai jau dabar jaučiami, mat *Twinsanity* pasižymi smagia nuotaika bei vietoje ir laiku naudojamu humoru.

Didžiausia naujovė bei nelauktas posūkis šiame žaidime yra tas, kad galėsime valdyti kelis veikėjus — Krešą ir jo didžiausią bei seniausią priešą daktarą Neo Korteksą. Taigi tikėkitės išklausyti daug plepalų, kurie, laimei, dažniausiai smagūs ir juokingi. Taip pat sutiksime naują veikėją — Nina Korteks. Tiesa, ji pasirodys tik epizodiškai. Kodėl gi tokia nedėkinga dalia ir draugija teko mūsų mylimajam Krešui? Krešas turėjo susidėti su Korteksu, kad nugalėtų galingą piktadarį, kuris užėmė visą salą.

Pagrindinis žaidimo akcentas ir varomoji jėga — dviejų veikėjų valdymas. Reikalas tas, kad kai valdote vieną žaidėją, kitą „naudojate" įvairioms paskirtims, pavyzdžiui,

vietoje ginklo (panašiai, kaip neseniai pasirodžiusiame *Whiplash* žaidime). Korteksas yra sukamas ir svaidomas, naudojamas vietoje plaktuko. Taip galima efektyviau kovoti su priešais ir įveikti galvosūkius žaidime, pavyzdžiui, pasiekti neprieinamas vietas. Kūrėjai tai išties stengiasi išnaudoti ir suteikia žaidėjui įvairiausių galimybių.

Dviguba Krešo ir Kortekso beprotystė *PS2 ir Xboxs* konsolėse turėtų prasidėti jau rugpjūčio pabaigoje.

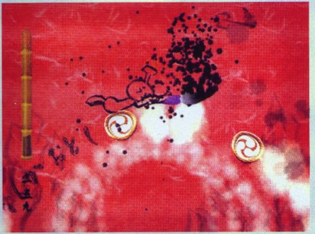
GameDevelopers Conference

KOVO 22-26, 2004
SAN JOSE
PARODŲ RŪMAI
SAN CHOSE, KALIFORNIJA

MOJIB RIBBON

Vienas įdomiausių ir keisčiausių žaidimų, kurį *GDC* metu demonstravo *Sony*, buvo *MojibRibbon* — įmantrus ritmo žaidimas, kurį sukūrė *Parappa the Rapper* bei *PSone* žaidimo *Vib Ribbon* autorius Masaya Matsuura.

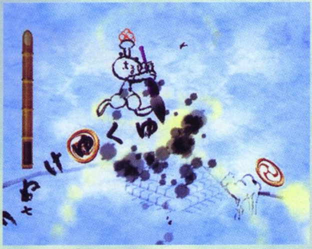
Japonijoje *Mojib Ribbon* pasirodė praėjusiais metais, o šiemet *Sony* žada šį žaidimą išleisti Europoje. Keista, bet apie Šiaurės Ameriką kol kas nekalbama — matyt, jų manymu, tokie ypač nestandartiniai žaidimai geriau suprantami europiečiams. Ką gi, žiūrėsime.



Kas yra *Mojib Ribbon*? Šiame Matsuura fantazijose gimusiame žaidime mums teks... rašalu nupieštos figūros vaidmuo. Figūra yra gyva ir šoka ant paslaptingų raidžių, dažo jas ir taip renka taškus bei keliauja per lygius.

Žaidimo mechanika daug paprastesnė nei ankstesniuose autoriaus darbuose. Miela šokanti figūrėlė nešiojasi paprasčiausią teptuką ir bėgioja ant dvimačio japoniškų simbolių rato. Žaidėjai atitinkamais momentais turi spaudinėti mygtukus taip, kad veikėjas užpildytų besisukančias dėžes ir paverstų jas japoniškais simboliais. Kuo toliau pildome, tuo greičiau sukasi ratas. Spėję užpildyti viską, kol baigsis matavimo laikas, gauname naują ratą.

Mojib Ribbon yra visiškai keistas ir novatoriškas, toks pat „priplaukęs", kaip ir *Vib Ribbon*, tik kiek paprastesnis. Įdomu, kaip jie žada (jei tikrai žada) išversti viską į suprantamą anglų kalbą?



VORENAS SPEKTORIUS

PRANEŠIMAI

VORENAS SPEKTORIUS: ŽAIDIMŲ SCENARIJAI. TRUMPESNI, GILESNI ŽAIDIMAI — INDUSTRIJOS ATEITIS?

Vorenas Spektorius, žmogus, sukūręs *Deus Ex ir Thief* serijos žaidimus, *GDC 2004* metu sakė pranešimą apie pasakojimo pritaikymą kompiuteriniams žaidimams ir pridėjo keletą intriguojančių minčių apie „open-end" aplinką.

Savo kalbą Spektorius pradėjo klausimu: „Kokia mūsų motyvacija į žaidimą įpinti siužetą?" Daugelis žaidimų ir frančizių (ypač FPS ir RTS žaidimai) puikiai pasirodė be stipraus istorijos elemento. Tačiau Spektorius tvirtina, kad pasakojimas yra būtinas, norint įtraukti atsitiktinius žaidėjus, vadinamus „kazualus", kurie yra įpratę prie istorijos kitose pramogų terpėse, ypač filmuose. Vorenas pacitavo keletą industrijos žinovų, tikinusių, kad istorijai žaidimuose vietos nėra, tačiau, jo nuomone, tai neišvengiama. Deja, istorijos pasakojimas žaidimuose kol kas užima žemesnį lygį.

Vienoje savo prezentacijos vietoje Vorenas paprašė ko nors iš auditorijos pakelti ranką ir apginti net ir geriausią žaidimo istoriją prieš „B" kategorijos filmą, tačiau niekas nepriėmė iššūkio. Galima būtų argumentuoti pasitelkiant tokius pavyzdžius kaip *Max Payne 2* ar *Knights of Old Republic*, tačiau tenka pripažinti, kad vis dėlto labai įdomių ir įtraukiančių istorijų video žaidimuose yra nedaug.

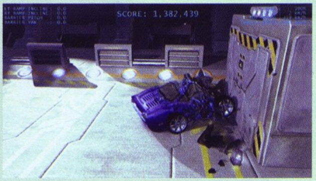
Toliau Spektorius kalbėdamas apie „atviros pabaigos" istorijas atskleidė gan intriguojančią kovą. Plečiantis istorijos dizainui iki laisvos formos sistemos, „atsirandantis pasakojimas" (žaidimo istorija, kurią iš dalies kuria žaidėjas, o ne tik numatytas kūrėjų scenarijus) salygoja krypties nebuvimą ir emocinį svyravimą. Tokiame žaidime yra mažiau jaudinančių ir netikėtų akimirkų, nes pasakojimas negali būti sukurtas, kad lengvai ir efektyviai eitų tų akimirkų link. O jo vadinama „pasirinkimo našta" gali veikti gąsdinančiai ir priversti žaidėją tiesiog „užšalti", nes jam suteikiama per daug galimybių, ką veikti, ir vietų, kur eiti. Žaidėjas nežino konkrečių žaidimo taisyklių — ką jis gali veikti, kokios yra ilgalaikės „blogo" elgesio pasekmės ir kokie yra atlygiai už „gerą" elgesį. O gerai apibrėžta istorijos struktūra, nors ir ribodama žaidėjo galimybes, yra artimesnė ir labiau pažįstama iš panašių technologijų visose media formose. Tai reiškia, kad žmonės atpažįsta istoriją, kai ją pamato, ir žino, kaip ją sekti. Esant „atviros pabaigos" struktūrai, žaidėjas gali pasimesti ar užstigti to net nežinodamas.

Pasak Spektoriaus, geriausia kryptis būtų kurti gilesnius, bet trumpesnius žaidimus, nei mes matėme iki šiol. Tai reiškia, kad atsiras daugiau galimybių dramai ir turtingai aplinkos simuliacijai, skatinančiai pakartoti žaidimą. Žaidimai neturi būtinai būti linijiniai, kad sėkmingai pasakotų istoriją, tačiau platus ir išsidriekęs žaidimo pasaulis, pasak Voreno, neturi įgimto pranašumo.

Deja, apie savo dabartinius projektus Vorenas Spektorius neturėjo daug ką papasakoti. *Thief: Deadly Shadows Xbox* ir *PC* platformoms JAV turi pasirodyti gegužę, o Europos išleidimo data nepaskelbta.

PARODYTAS XNA

Parodos metu du aukščiausi *Xbox* vadovai dalyviams leido žvilgtelėti į *Microsoft* žaidimų ateitį. Priešais nenustygstančią minią kūrėjų, žurnalistų ir žaidėjų *Xbox* šefas Robis Bachas atskleidė *XNA*, naują *Microsoft* žaidimų kūrimo sistemą.

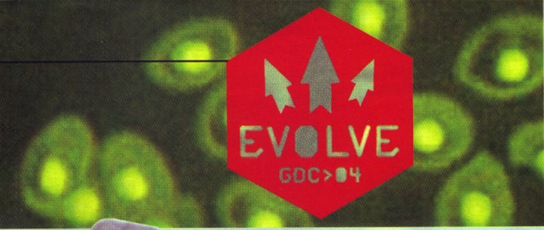


Bachas pradėjo nuo ilgo pristatymo, kuriame iš nebūties prikėlė *Cinerama*, novatorišką trijų projektorių ir septynių garsiakalbių filmų demonstravimo sistemą, kuri buvo trumpai pasirodžiusi daugiau kaip prieš 50 metų ir staigiai mirė. *Cinerama* pražūtį Bachas pagrindė dviem priežastimis: daug pastangų reikalaujanti gamyba ir aukšti jos kaštai bei palygino tai su dabartine žaidimų industrija. Iš esmės jis kalbėjo apie tai, kaip žaidimų kūrėjai apie 80 procentų darbo laiko praleidžia prie žaidimo mechanikos, o tik 20 procentų prie labiau kūrybinių elementų. Taip pat jis akcentavo nuolat kylančius kūrimo biudžetus, kurie šiuo metu vidutiniškai svyruoja nuo 5 iki 10 milijonų dolerių. Bachas paklausė, „Kaip išvengti, kad žaidimai netaptų antra *Cinerama*?". Be abejo, atsakymas buvo *XNA*.

Naujosios kūrybinės platformos detales pateikė Alardas, *Xbox* viceprezidentas. Žadėdamas „bendrą *Xbox* ir *Windows* žaidimų architektūrą", Alardas bendrais bruožais apibrėžė, kaip XNA sujungs *Windows DirectX*, *Visual Studio* ir *HLSL* (aukšto lygio šešėliavimo kalbą) įrankius su vidiniais *Xbox* kūrimo įrankiais. „Visi šie komponentai bus *XNA* sistemos bazė", — teigė Alardas.

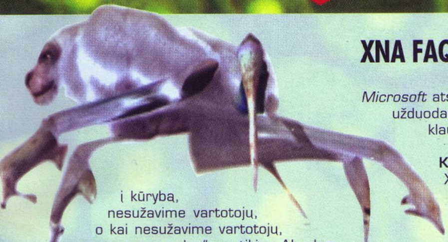
Viceprezidentas taip pat pateikė sąrašą kompanijų, kurios jau sutiko bendradarbiauti kuriant *XNA*, kuriame buvo *Havok, Vicarious Visions, Crytek, Valve, NDL ir High Volgate Software*.

Alardas viešai pakvietė prisijungti ir kitus, didžiuodamasis, kad suvienyta *XNA* sistema leis kūrėjams daugiau laiko praleisti prie žaidimų meninės pusės. „Kai nesusitelkiame



GameDevelopers
Conference

KOVO 22-26, 2004
SAN JOSE
PARODŲ RŪMAI
SAN CHOSE, KALIFORNIJA



į kūrybą, nesužavime vartotojų, o kai nesužavime vartotojų, negauname pelno", — tikino Alardas. Vizualinei demonstracijai Alardas pasikvietė *Laurą Fraer* ir *Krisą Donahiu*, *Xbox* technologijos direktorių. Naudodami *Xbox S* pultelį, sujungtą su ATI vaizdo plokšte „varomu" *PC*, duetas parodė tris trumpas *XNA* kūrimo demonstracijas (filmukus galima rasti *www.microsoft.com/xna* ir kitose interneto svetainėse). Vienoje buvo panaši į sniego žmogų būtybė, vardu *Rex*, kuri realiu laiku atkuriama *Pixar* animacinių filmų kokybe

keitė formas į vorą, dimetrodoną ir kitus priešistorinius ir keistus gyvūnus. Kitas kelių minučių „film noir" dvasios filmukas demonstravo merginą, sėdinčią prie stalo ir rūkančią cigaretę. Atkūrimas taip pat iš dalies vyksta realiu laiku, tačiau scena labiau primena CG animacijos intarpą. Paskutinė demonstracija parodo, kaip blizgantis sportinis automobilis naudojamas įvairiuose dužimo bandymuose. Galima išvysti labai detalią dužimo fizikinę sistemą: korpusas įvairiai deformuojasi, į šonus laksto krūva dalių.

XNA FAQ

Microsoft atstovai atsako į dažniausiai užduodamus klausimus. Keli įdomiausi klausimai ir atsakymai.

K.: Ar *Microsoft XNA* ves kitą Xbox ar Windows kartą?
A.: Mes iš esmės tikime, kad PROGRAMINĖ ĮRANGA apibrėš naują kartą. Apie tai ir yra *XNA*. Tai mūsų naujos kartos kūrimo platforma, kuri ves žaidimus įvairiose platformose. Dėmesys programinei įrangai suteikia galimybes nuolatinėms naujovėms. Mes tai pradėjome sukurdami *DirectX* ir *Visual Studio Windows* aplinkai ir dabartinei *Xbox* kartai, o su *XNA* mes pakeliame tai į aukštesnį lygį.

K.: Ar *Microsoft XNA* yra kito Xbox pavadinimas?
A.: Ne. *Microsoft XNA* yra naujos *Microsoft* programinės įrangos kūrimo platformos pavadinimas, kuri dramatiškai pagerina žaidimų gamybos būdą.

K.: Kada pasirodys naujoji *Xbox* karta?
A.: Dar per anksti pranešti apie ateities kartos *Xbox* produktus. Tačiau *Microsoft XNA* stumteli mus į priekį priešais *Sony* naujosios kartos žaidimų lenktynėse, nes žaidimų ateitis yra programinėje įrangoje, ne techninėje. GDC parodoje jūs matote ankstyviausias galimybes to, ką atneš ateitis. Viskas, kas pasirodys *Xbox* ir *Windows* ateinančiais metais, tik gerės ir gerės, tai nesibaigianti paieška atitikti vartotojų norus ir nutiesti tiltą į kūrėjų tikrovę.

K.: Koks skirtumas tarp *Microsoft XNA* ir *Sony Cell*?
A.: Naujojoje kartoje programinė įranga, o ne techninė ves žaidimų industriją į priekį. *Microsoft XNA* programinė įranga kartu suveda skirtingas industrijos puses, kad leistų vartotojui rinktis iš tūkstančio integruotų pramogų įrenginių. *Sony* kalba apie fiksuotą techninės įrangos pasaulį, kuris reikalauja, kad viskas būtų perkama iš *Sony*. *Sony Cell* yra techninis sprendimas. Tai programinė revoliucija.

PRANEŠIMAI

DŽONAS ŠAPERTAS: PASIRUOŠIMAS PERĖJIMUI — AR JŪS BŪSITE PASIRUOŠĘ?

Game Developers Conference verslo ir teisinės paskaitos prasidėjo industrijos veterano *Electronic Arts* Canada vyriausiojo vadovo Džono Šaperto prezentacija. Deja, dalyviai, tikėjęsi išgirsti vidinės informacijos apie *Electronic Arts* pasiruošimą naujos kartos konsolėms, neturėjo kuo pasidžiaugti. Šaperto prezentacija atskleidė daugelį klausimų apie naujos kartos techninę įrangą, kurie vis dar kankina kūrėjus ir leidėjus. Kokios bus specifikacijos? Kada bus pateikti kūrimo įrankių rinkiniai? Kokios bus būsimųjų konsolių kainos? Tiesa, į kai kuriuos klausimus atsakymai nebuvo konkretūs, labiau verčiantys susirūpinti. Pavyzdžiui, apie kūrybos įrankių rinkinius buvo pasakyta tik tiek: „Jų gavimas bus iššūkis, juos gausite vėlai, tad ruoškitės jau dabar".

Šapertas taip pat patarė kūrėjams neapleisti dabartinės sistemų kartos. Jis pripažino, kad Electronic Arts „paliko šimtus milijonų dolerių ant stalo", kai nusprendė perkelti komandas iš *PlayStation* žaidimų kūrimo į darbus su PlayStation 2 sistema. Jis pastebėjo, kad per praėjusius metus kiekvienas iš trijų EA žaidimų — *Madden NFL 2004*, *FIFA Soccer 2004* ir *NASCAR Thunder 2004* — buvo parduotas daugiau nei 1 milijono kopijų tiražu *PlayStation* platformai. Jei kompanija būtų dėjusi didesnes pastangas į *PlayStation* palaikymą, pardavimai būtų labai įspūdingi. „Pasilikite dalį savo žvaigždžių dabartinėms platformoms", — patarė Šapertas.

Kalbėdamas apie žaidimų gludinimą ir poliravimą Džonas buvo nepalaužiamas: „Svarbu neskubinti žaidimų ir neišleisti šlamšto", kai pasirodys naujosios sistemos. Jis patarė kūrėjams ir leidėjams stengtis įtikti hardcore žaidėjams: „Jie yra įžvalgūs ir labai iškalbingi, tad pirks ciklui ilgai įsibėgėjus".

Šapertas užbaigė primindamas dalyviams, kad EA požiūriu nebus „vieno dydžio visiems" parankaus sprendimo, kai pasirodys naujosios konsolės. Jis perspėjo kūrėjus būti pasiruošusiems vėlesnėms, nei kalba gandai, pasirodymo datoms, turėti originalius IP paruoštus paleidimui ir dabar sukaupti pinigų rezervus. Jo žinutė dalyviams buvo: „Visais įmanomais būdais būkite paleidimo metu, tačiau nerizikuokite viskuo. Ar tikrai norite būti pionieriais su strėlėmis nugaroje?"

Prezentaciją Šapertas pabaigė užsimindamas ir apie būsimąjį *Sony* handheldą PSP. Net nežinant daug detalių apie naują įtaisą, Džoanas teigė, kad ši platforma jį „labiausiai džiugina".

JAU PADARYTA, GALI PASIIMTI…
…VISKĄ ARBA NIEKO

Nežinau, kaip jūs, bet aš kalbėdamas apie Džeimso Bondo žaidimus visada prisimenu vieną. Geriausią. Lig šiol nenuverstą. Taip taip, tikiu, dauguma jūsų jau atspėjo, apie ką aš čia. 1997 metų Rare šedevras GoldenEye 007, skirtas tuomet vis dar populiariai N–64 sistemai. Tai vienas iš nedaugelio pavyzdžių, kad grafika ar garsas žaidime groja toli gražu ne pagrindiniu smuiku. Na, pagalvokite patys, žaidimui jau daugiau kaip 7 metai, o jis atvirai vadinamas serijos karalium ir vis dar žaidžiamas išdidžių N–64 savininkų namuose. Taip buvo, ir tegul niekas nedrįsta ginčytis…

Kaip ten bebūtų, kalbėdami apie dabar leidžiamus žaidimus, poną Bondą mes dažniausiai siejame su EA. Na, nieko keisto, kadangi jau daug metų šis leidėjas lepina mus daugiau ar mažiau puikiais bondiados žaidimais.

Artojas

Kažkaip asmeniškai man iš visų EA leistų Bondo žaidimų labiausiai įsiminė 1999–ųjų The World is not Enough (Black Ops) bei 2000–ųjų Tomorrow Never Dies (tie patys Black Ops), beje, abu skirti mūsų mylimam PSone. PS2 atstovai Agent Under Fire (EA) bei pernykštis Nightfire (Eurocom) taip pat ne iš kelmo spirti. Jie puikiai pasirodė konkuruodami su kitais veiksmo žaidimais, tačiau neprilygo savo pirmtakams PSone, o ką jau ir bekalbėti apie Rare šedevrą. Aišku, vardindamas vienas ar kitas Bondo dalis aš paminėjau tik mažąją jų dalį... Ta proga tiesiog nukrypsiu nuo temos ir kai ką prisiminsiu...

LYRINIS NUKRYPIMAS 001

Nors tarp žaidėjų bondiados žaidimų pasaulio pradžia datuojama 1997–aisiais, iš tiesų yra kiek kitaip. Pirmasis žaidimas apie puikųjį agentą pasirodė dar 1983–aisiais. Tai buvo žaidimas, skirtas Atari bei Colecovision sistemoms, o kūrė ir leido jį kompanija Parker Brothers. Žaidimas priklausė vechicular–shooter žanrui, o tai reiškia, kad didžiąją žaidimo dalį mes valdėme vienokią ar kitokią transporto priemonę. Žaidimo siužetas tam tikra prasme rėmėsi net keliais iki tol pastatytais kino filmais Diamonds are Forever (1971), The Spy Who Loved Me (1977), Moonraker (1979) ir For Your Eyes Only (1981). Spaudžiami tuometinių techninių apribojimų, kūrėjai puikiai išsisuko pateikdami žaidėjams neaiškios formos objektą, pavadinę jį daugiatiksle transporto priemone. Tokiu būdu neatpažintas objektas įgavo teisę skraidyti, važiuoti ar nardyti. Aparatas buvo gausiai ginkluotas raketomis, kulkosvaidžiais, bombomis ir torpedomis. Kaip ten bebūtų, patys suprantate, kad tais laikais pagrindinis žaidimo grožio aspektas buvo vaizduotė, o ja pasitelkę žaidėjai turėjo išties puikių akimirkų.

Džeimsas Bondas

Dažnas mūsų niekam nematant atsistojame priešais veidrodį ir kreipiamės į atvaizdą: „Bondas. Džeimsas Bondas". Prieš daugiau nei 50 metų sukurtas veikėjas tapo tobulo vyro modeliu. Vyrai įsijaučia į jo personažą, o moteriškės alpsta dėl tobulos išvaizdos ir charakterio. Visus šis agentas tiesiog pakerėjo... ir jau pusę amžiaus neišnyksta iš ekranų. Be to, neaišku, kiek pasirodymų jo dar laukia ateity.

Bondo charakteryje pabrėžiamas išprusimas bei žavesys, elegancija, persipinanti su energija ir didvyriškumu, didele fizine jėga. Jis priešus įveikia ne vien koviniais sugebėjimais, bet ir mikliu protu.

Žiūrovus vilioja jo paslaptinga slaptojo agento profesija, leidžianti atsiverti kūrėjų fantazijai ir į kelionės Džeimsui įteikti įvairių nematytų išradimų bei atskleisti agentų darbo subtilybes, kurias žino ne kiekvienas.

Vyrus, žinoma, pritraukia ir Bondo damos, kurių jis atranda kiekvienam filme. Viena už kitą seksualesnė ir visos pameta protą dėl Bondo... arba atvirkščiai. Net neverta abejoti, kad kiekvienas norėtume bent dieną pabūti Džeimso kailyje ir patirti jo nuotykius, kurie persipina su aštriais pojūčiais bei romantika... Tobula.

Po to sekė trejų metų pertrauka, o 1987 metais žaidėjus (turinčius Commodore 64/128) pasiekė dar vienas įdomus Melbourne House Software projektas. Žaidimas buvo paremtas jau 14-uoju filmu apie Bondą The

Living Daylights. Šį kartą žaidimas nuosekliai sekė filmo siužetinę liniją (ir, ko gero, buvo pirmas toks), kuri, kaip patys žinote, sukasi apie norintį parsiduoti vakarams KGB agentą Generolą Koskovą. Tai buvo side-scroling tipo žaidimas, tad žaidėjo valdomas Bondas eidamas iš kairės į dešinę turėjo įveikti aštuonis lygius. Agentas žaidime naudojo vieną vienintelį pagrindinį ginklą, o kad tai buvo pistoletas Walther PPK, turbūt minėti nereikia. Kiekvienai misijai buvo išduodamas ir papildomas Q laboratorijoje saugomas ginklas.

VISKAS ARBA ...

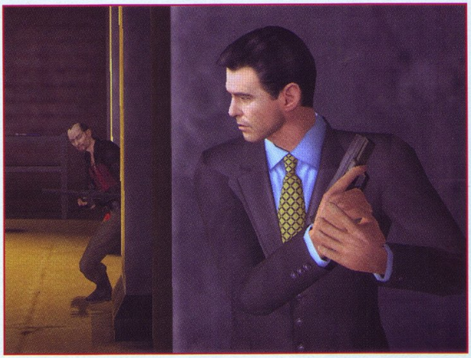
Arba nieko. Pasakė sau EA darbuotojai ir ėmėsi kurti James Bond 007: Everything or Nothing (toliau EON) žaidimą. Nustebčiau, jei Electronic Arts, dirbanti su lozungu „Viskas arba nieko", sukurtų „Nieko". O dabar džiūgauju, kad nebuvau nustebintas, žaidimas, kaip ir tikėjausi, išėjo kone tobulas. Kūrėjai atsisakė jiem įprastos šaudyklės formos ir paklausė VA patarimo, išsakyto Nightfire recenzijoje, įspūdingąjį Pirso Brosnano modelį perkėlė į trečiojo asmens perspektyvą. Pirmas žingsnis GoldenEye vertimo iš sosto link... Iš tiesų. Juk filmai apie Džeimsą nėra traktuojami kaip koviniai, o šaudymas toli gražu nėra pagrindinis filmo aspektas. Tad kodėl gi žaidimuose buvo atvirkščiai. Juk filmuose, be Bondo, visuomet būna dar du pagrindiniai veikėjai, automobiliai ir merginos. Visa tai buvo ir žaidimuose, tačiau tik galiniuose planuose (007 Racing nesiskaito :)). EON tai keičia. Jei tingite skaityti, ką rašysiu toliau, tai jums pasakau jau dabar. EON — tai galingas žaidimas. Tai vienas galingiausių visų laikų žaidimų. Tai pats galingiausias bondiados žaidimas. Bye bye Goldenye!

LYRINIS NUKRYPIMAS 002

1989 ir 1990 metais pasirodė dar pora ne itin vertingų žaidimų apie Agentą 007. Tai License to Kill 007 ir James Bond: The Stealth Affair. Abu šie žaidimai buvo skirti PC, tad nesiplėsiu. Kur kas įdomesnis darbas dienos šviesą išvydo tik 1992-ųjų lapkritį. Tai buvo Eurocom (!) darbas James Bond Jr., skirtas NES ir SNES sistemoms. Žaidimas buvo kuriamas remiantis ne filmu, o animaciniu serialu, valdžiusiu televizijos eterį 1991-1992 metais. Į žaidėjų rankas vietoj paties Bondo kūrėjai įkiša jo sūnėną, kuris kaip tik rengiasi išgelbėti grupę mokslininkų nuo baisios organizacijos S.C.U.M žabangų. Žaidimas atitiko visus tuo metu populiaraus platforminės šaudyklės žanro reikalavimus, tačiau jame užteko vietos ir gan paprastiems galvosūkiams iš serijos paimk-tą-atnešk-aną.

PINIGAI, SVETIMOS IDĖJOS, HOLIVUDAS O MUMS TAI RŪPI?

Žaidžiant šį mūsų dienų šedevrą aiškiai matosi, kaip puikiai EA išnaudojo visas savo galias. Na, apie standartines ir dažnai minimas EA darbuotojų galias mes kalbame dažnai. Taip, jie kūrybingi, taip, jie kone tobulai suvokia, kaip turi atrodyti, o SVARBIAUSIA! Būti žaidžiamas žaidimas. Taip, jie puikiai sukuria reikalingą atmosferą, taip, jie tikrai nuoširdžiai dirba. Ir visa tai dėl mūsų. Tačiau, mano galva, kurdami EON, jie panaudojo ir kitas galias. Pažintis turtingųjų pasaulyje, pinigus, keletą svetimų idėjų, pinigus, darbo su Holivudo grandais patirtį, pinigus ir... Dar kartą pinigus. Užduokite sau klausimą, ar tai, kad žaidimas kainavo daug, tai, kad



žaidimas atitinka visus super galingam Holivudo blokbasteriui keliamus reikalavimus, tai, kad jame yra keletas triukų iš tokių žaidimų, kaip MGS, Spliter Cell ar Syphon Filter, jums rūpi? Man ne.

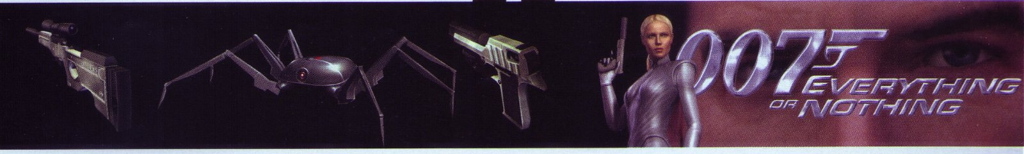
EON todėl ir išėjo toks puikus, kad jame yra viskas, ką mes dievinam (nors kartais patys sau to nenorim sakyti, kalbu apie Holivudą), ir ko mes trokštam įjungę PS2, užgesinę šviesą (tai kenkia akims!!!) ir paėmę į rankas pultelį.

Naujasis Džeimsas Bondas nuo šiol nebebus vadinamas besąlygišku dabita su smokingu. Dabar jis apsirengęs Semo Fišerio apdaru, susijuosęs diržais ir labai primena rimtą super slaptą agentą, pasiryžusį išspardyti debesį subinių. Ir tai yra gerai.

Užbėgdamas sau už akių iš karto paminėsiu ir dar kelis labai reikšmingus aspektus. Žaidimas valdomas iš trečiojo asmens perspektyvos, tai leidžia Bondui efektyviai slapstytis bei atsišaudyti iš už sienų, kaip tai darė ponas Solid Snake, tai leidžia mūsų mylimam personažui karstytis dangoraižių sienomis, tuo pat metu apipilant priešus aršiomis švino papliūpomis. Agentas 007 taip pat įvaldė keletą labai veiksmingų artimos kovos triukų, tad nuo šiol jis smagiai užvažiuoja buože į dantis kiekvienam per arti priėjusiam chamui arba tyliai prisėlinęs prie priešininko sulaužo visas jo galūnes. Įskaitant ir sprandą. Beje, šiuos triukus Džeimsas atlieka taip šauniai ir su tokia oria laikysena, kad ponai Ghost, Niobe ir Loganas jau gali krautis krepšius ir keliauti į apmokymų stovyklas lavinti įgūdžių. Gana? Na, kur jau, aš dar tik pradedu...

LYRINIS NUKRYPIMAS 003

Labai įdomus bondiados darbas pasirodė 1993 metais, Sega Genesis sistemai. Domark Software darbas James Bond the Duel. Įdomiausia, kad daugelis kritikų sutaria vienu klausimu. Šio žaidimo sukūrimą įkvėpė ne filmai apie Bondą, o tuo metu labai populiari slenkanti šaudyklė Rolling Thunder. Na, kaip ten buvo iš tikrųjų, dabar jau nebesvarbu... Svarbu tai, kad šiame žaidime žaidėjas turėjo slapta patekti į slaptą salą, kurioje savo tvarką bandė įvesti išprotėjęs profeso-



rius. Svarbu ir tai, kad šioje saloje reikėjo išvaduoti keletą dailių (pagal tą laikmetį) moteriškių bei susikauti su visiems pažįstamu bosu plieniniais dantimis (Jaws). Žaidimo kūrėjai nepagailėjo ir lokacijų — Karibų aplinka, ugnikalniai ir net atviras kosmosas. Taip, tais laikais tai buvo tikrai kosminiai pasiekimai. Misijos žaidime buvo gan paprastos: išgelbėti keletą damų, nukenksminti keletą bombų. Tiesa, žaidėjai galėjo pasirinkti vieną iš trijų sudėtingumo lygių, tačiau nepriklausomai nuo to, jie naudojosi tik vienu šaunamuoju ginklu (na, žinoma, kad Walther PPK) ir granatomis.

DRIVER

Ne ne, aš nepamiršau, apie ką rašau. Tiesiog man pasirodė, kad EON žaidime mūsų šaunusis agentas už automobilio vairo praleidžia kone tiek pat laiko, kiek ir bučiuodamas panas ar skriausdamas nenaudėlius. Vairavimas EON tapo kone viena iš pagrindinių ir, neslėpsiu, viena maloniausių žaidimo dalių. Pagrindinė transporto priemonė, be abejo, bus surinkta Q laboratorijoje, tai senas geras Aston Martin: Vanquish bei keletas dar nematytų transporto priemonių, Porsche Cayene visureigis bei Ducati motociklas. Na, kaip? Nemažas komplektukas? O ką, jei kūrėjai prie to dar duotų sraigtasparnį, limuziną ar tanką? Norėtumėte? Jokių problemų, duos! Šioje vietoje skeptikams turėtų kilti keletas abejonių. Su jomis sutinku ir aš. Taip, senesnėse Bondo dalyse lygiai, kuriuose tekdavo kažką vairuoti/pilotuoti, būdavo it rakštis minkštoje vietoje. Būdavo, eini, šaudai, sėkmingai įveiki n lygių, ir stringi viename. Kūrėjų noras pateikti netradicinį „geimplėjų" neretai atsisukdavo prieš juos pačius (nightfire galėtų būti išimtis, bet vis dėlto...), ir žaidėjai imdavo spjaudytis išmėginę vairavimą su niekam tikusiais fizikos dėsniais bei visiškai sužalotu automobilio valdymu. Kaip jau minėjau, EON viską keičia. Šį kartą vairavimo lygiuose panaudotos NFSU variklliuko sudedamosios dalys, tad nors lenktynės ir netampa tobulos, vairuoti vis tiek labai smagu.

Vairuoti smagu ne tik dėl mielo ir patogaus arkadinio valdymo, vairuoti smagu ir dėl ginklų, saugiai paslėptų transporto priemonės viduje. Visi Q laboratorijoje kurti automobiliai ginkluoti šiluminėmis raketomis ir grėsmingais kulkosvaidžiais. Tai, be abejo, dar ne viskas. Viena iš prašmatniausių automobilių savybių yra pasakiška Cloak funkcija. Įjungus Cloak, automobilis taps nematomas priešams, o žaidėjas matys tik lengvai raibuliuojantį automobilio siluetą. Pasakiškas grožis ir neišmatuojamas malonumas. Dar įdomesnių dalykų kūrėjai įmontavo į Bondo motociklą — porą ugniasvaidžių, tad mus persekiojančius priešininkus galime drąsiai kepti ant lėtos ugnies. Bene vienas vizualiai gražiausių triukų, tai galimybė važiuojant motociklu šaudyti vinčesteriu. Taip ir iškyla akyse Terminator II filme matyti vaizdai. Nerealu.

Iš to, ką rašau, ko gero, supratote, kad vairavimo lygiai paremti ne tik vairavimu, bet ir aktyvia kova kaip danguje, taip ir ant žemės. Kaip bebūtų keista, kūrėjai kone tobulai suderino ginkluotės valdymą bei nusitaikymo režimus, tad nuo šiol vairavimo lygiai Bondo žaidimuose tampa ne tik malonūs, bet ir labai laukiami. Nelabai norėčiau gilintis į siužetines detales (idant negadinčiau jums žaidimo), bet vieno persekiojimo autostradoje metu savo akimis pamačiau, kaip galėjo atrodyti kelios scenos žaidime Enter The Matrix. Žaidžiant EON ši lenktynių scena atrodo daug geriau, be to, joje slypi galingas greičio pojūčio ir azarto užtaisas, prilygstantis, o gal net ir pralenkiantis tai, ką matėme žaisdami NFSU.

Tiesa, vairavimas žaidime neapsiriboja tik tikrais automobiliais. Keletas Bondo įtaisų taip pat gali ir turi būti vairuojami. Smagiausia tai, kad išdykavimai su Q Spider ar radio bangomis valdomu automobiliuku jokiu būdu neatrodo kaip mini žaidimai. Šių priemonių valdymas, vaizdavimas ir paskirtis kone tobulai įpinta į žaidimo siužetą. Dar vienas pliusas žaidimo kūrėjams... Ech...

LYRINIS NUKRYPIMAS 004

Na, štai. Taip nepastebimai laiko spiralė atsisuko iki 1997-ųjų. Būtent tais metais ir buvo išleistas žymusis GoldenEye 007 Nintendo 64 sistemai. Žaidimas buvo paremtas 1995-aisiais susuktu to paties pavadinimo kino filmu ir nuosekliai sekė jo siužetinę liniją. Jei neatsimenate, tai priminsiu, kad šiame filme/žaidime Bondui keliama užduotis atgauti raktą nuo super galingo satelito, kurį aktyvavę teroristai paliktų Žemę be elektros energijos. Šiandien daugelis kritikų pripažista, kad Rare ir Nintendo pasielgė labai teisingai, žaidimą sukūrę praėjus dvejiems metams po filmo debiuto, netgi sakoma, kad toks žingsnis buvo vienas esminių žaidimo kelyje į sėkmę. Goldeneye žaidime buvo aštuoniolika misijų, devyniolika ginklų (įskaitant snaiperinį šautuvą bei Walther PPK su duslintuvu). Ginklų arsenale taip pat buvo ir minų (!) bei svaidomųjų peilių, o tai reiškia, kad kietas action žaidimas leido žaidėjams pasirinkti ir slaptumo taktiką! Būtent Goldeneye žaidime mes pirmą kartą išvydome ir laikrodį su įmontuotu lazeriu, mikrokamerą, užraktų dekoderį, mini modemą ir kitus žymaus šnipo žaisliukus. Keičiant sudėtingumo lygius gerėjo ne tik priešų DI, bet ir daugėjo užduočių, t. y. prie buvusių buvo pridedamos naujos! Žaidime netgi buvo daugelio vartotojų režimas su keliais labai patraukliais žaidimo tipais! Na, dabar jūs mane suprantate?

KAS KAM DIRBA?

Šiaip mes esame įpratę, kad tiek kine, tiek žaidimuose specialieji efektai dirba siužetui ir ne atvirkščiai. Pastaruoju metu stebėjau du dalykus, susuktus priešingai — tai kino filmas „Kartą Meksikoje" ir žaidimas, apie kurį kaip tik kalbame. Tai štai, kai filmas kuriamas tam, kad jame būtų galima išnaudoti visus į galvą atėjusius akrobatinius triukus, išeina nei šis, nei tas, bet kai ta pačia linkme kuriamas žaidimas...

EON nėra tas žaidimas, kuris galėtų pasigirti super gilia siužetine linija. Ne ne, nesakau, kad žaidimo siužetas nevykęs, kaip ten bebūtų, istoriją žaidimui kūrė Briusas Feirsteinas, lig tol dirbęs su filmais apie Bondą (GoldenEye, Tomorrow Never Dies ir The World is not Enough). Reikia pripažinti, kad Briuso patirtis padėjo žaidimui tapti dinamišku ir labai patraukliu. Ir vis dėlto kartais ima atrodyti, kad vienos ar kitos scenos sukurtos ne tam, kad žaidimo istorija taptų gyvesnė, o tam, kad žaidėjai galėtų atlikti keletą labai nerealių ir pasakiškų triukų. Toks poelgis truputėlį apkapojo žaidimo istoriją ir ji nėra nepriekaištingai nuosekli, tačiau koks malonumas žaisti žaidimą! Kalbant chemikų terminologija, EON galima būtų pavadinti persotintu tirpalu. Žaidime tokia aukšta skirtingų žaidimo tipų, spec. efektų, beprotiškų triukų ir azarto koncentracija, kad net saldu darosi. Norint viską suminėti, tektų be perstojo užsikirtinėti, kadangi vienos žaidimo dalys puikesnės už kitas, tačiau prabilus apie jas nevalingai prisimeni dar daugiau pasakiškų momentų, kurie prieš tai paminėtus paverčia nuosėdomis ant dugno. EON, vienas tų žaidimų, kurį žaisdamas be perstojo aikčioji ir žaviesi. Negaliu nepaminėti pasakiškos galimybės naudojantis alpinistiniu trosu nusileisti ar pakilti bet kokia siena. Tuo metu kamera pakeičia kryptį, dėl to šis triukas ne tik atrodo pasakiškai, bet ir sukelia nerealias emocijas. Dar didesnę emocijų audrą sukelia laisvas kritimas nuo milžiniško skardžio.

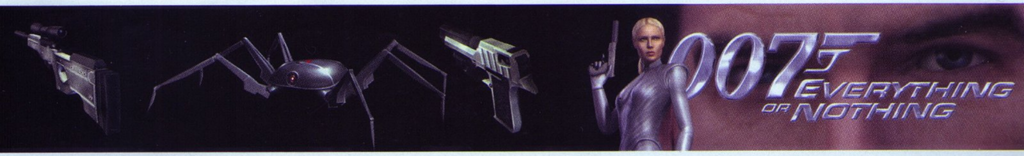
Krisdami mes turime sugauti savo draugę, tuo pat metu vengti priešų kulkų bei pakeliui pasitaikančių išsikišusių uolos atbrailų ir augalijos. Lengvai drebantis vaizdas, ausis užgulantis vėjo šniokštimas, besiplaikstantis agento kostiumas, už gero kilometro esanti ir nenumaldomai artėjanti žemė. Visa tai atlikta puikiai ir gniaužia kvapą. O triukai, atliekami vairuojant motociklą, o šuoliai nuo rampų, o karstymasis degančiais dangoraižiais, o...

Sakiau, kad imsiu užsikirtinėti.

LYRINIS NUKRYPIMAS 005

1998-aisiais, mano žiniomis, pasirodė tik vienas žaidimas apie Bondą, skirtas dar visai juodai baltam GameBoy. Žaidimą kūrė Saffire Corporation, tačiau, jei leisite, nesiplėsiu pasakodamas apie jį, kadangi ši mano nukrypimų nuo temos dalis iš esmės skirta 1999-iems ir 2000 metams. 1999-ųjų gruodį į sceną įžengė Black Ops Entertainment ir Electronic Arts su nepakartojamu „Tomorrow Never Dies". Nesigilindamas į siužetą tepaminėsiu, kad šį kartą agentas 007 net gelbėjo pasaulį nuo III Pasaulinio karo grėsmės. Kaip išskirtinius žaidimo faktorius paminėsiu itin smagų lygį čiuožiant slidėmis nuo kalno, taip pat Bondui buvo išduotas prašmatnus BMW 750 iL. Be abejo, automobilis buvo ginkluotas raketomis ir kulkosvaidžiais. Kad šioje bondiados dalyje buvo visas debesis ginklų ir Q prietaisų, nė neminėsiu. Viena įdomesnių su šiuo žaidimu susijusių detalių buvo ta, kad misijas vieną su kita jungė ištraukos iš to paties pavadinimo 18-ojo filmo apie Bondą.

Įvykus amžių kaitai, pasikeitė ir bondiados tempas. Net du žaidimai per vienerius metus! Leiskite pradėti nuo tikrai šaunaus tos pačios Black Ops komandos darbo „The World Is Not



Enough". Žaidimas buvo kurtas remiantis 1999-aisiais pasirodžiusiu to paties pavadinimo filmu. Kaip ir didžioji dauguma žaidimų, J. B. The World is not Enough buvo kokybiškas, tačiau ne tobulas. Išskirtiniai žaidimo bruožai: 13 skirtingų šnipo įtaisų, 14 lygių, povandeninės misijos bei puikus daugelio vartotojų režimas.

Antrasis 2000-ųjų žaidimas buvo kurtas Eutechnyx komandos ir skirtas bondomobiliams. Taip, kalbu apie ne visai vykusį 007 Racing. Kaip ten bebūtų, žaidimas buvo žaidžiamas, tačiau negalėjo atlaikyti tuo metu vyravusios misijomis paremtų automobilinių žaidimų konkurencijos, todėl ir buvo nurašytas prie antrarūšių. Kūrėjai žaidėjams leido išmėginti net keletą super automobilių — Aston Martin DB5, BMW 750, BMW Z8, Lotus Esprit ir BMW Z3. Be abejo, visi automobiliai iš gamyklų keliavo tiesiai į Q laboratorijas, kur buvo „tiuninguojami", kad atitiktų visus bondomobilio reikalavimus. Raketos, kulkosvaidžiai, dūmų užsklandos... Na, patys žinote.

SALDAINIUKAS

Arba „Eye Candy". Verčiant pažodžiui, būtų saldainiukas akims. Tai vienas mėgstamiausių užsienio kritikų apibūdinimų, vertinant pačius pačiausius žaidimus ar filmus. Beje, jei kalbama apie visą žaidimą, šis apibūdinimas vartojamas ir apibrėžiant tuščią, bet nepriekaištingai atrodantį žaidimą. Aš kalbėsiu tik apie grafiką. Ją galėčiau apibrėžti vienu žodžiu: saldainiukas. O kas tai yra saldainiukas? Na, pabandykite užsimerkę įsivaizduoti automobilį ar merginą (apsirengusią, žinoma), kurią pavadintumėte saldainiuku. Abiem atvejais jūsų vaizduotėje turėtų iškilti tobulos formos, linijos, siluetai. Visa tai turėtų būti aprengta ar nudažyta nepriekaištingai tarpusavyje nekovojančiomis, o viena kitą papildančiomis spalvomis.

Kiekviena net ir nereikšminga automobilio detalė ar nepridengtas merginos odos lopinėlis turėtų atrodyti neiššaukiamai ir viliojančiai. Tai štai, dabar naudodami tuos pačius kriterijus pabandykite įsivaizduoti tobulą žaidimo apie Bondą grafiką. EA meistrams išėjo geriau :).

Pradėti liaupses, žinoma, reikėtų nuo paties Bondo išvaizdos. Tikiuosi, pats Pyrsas Brosnanas pripažins, kad ne kiekviename filme jis atrodė taip šauniai, kaip atrodo žaidime (tai jokiu būdu ne akmenėlis į jo daržą, su keliamomis užduotimis jis tvarkosi puikiai). Kruopštus darbas ir naujausios technologijos leido EA dailininkams į žaidimą perkelti kone gyvą, judantį, kalbantį ir vizualiai emocionalų žmogų. Aplodismentai. Stovint, žinoma. Keisčiausia yra tai, kad kiti žaidimo personažai, pradedant sutinkamais niekšais (pamirškit, ką pernai kalbėjau apie klonus), baigiant Bondo bendradarbiais ir, be abejo, iš proto varančiomis damomis, sukurti tiesiog puikiai. Taip žaidimas pamažu tampa nebe žaidimu, o mažu pasauleliu, kuriame vaikšto, kalba ir šaudosi tikri žmogeliukai.

Žaidimo lygiai tiesiog pribloškiantys. Vieni jų stebina savo milžiniškais dydžiais, kiti kuklesni, tačiau juose pamatai ypatingų dalykų. Nežiūrint į tai, kad tekstūros galėtų būti kiek aukštesnės kokybės, nepriekaištingas dailininkų darbas šį trūkumą kompensuoja. Tekstūros išties ryškios ir nupoliruotos kaip kareivio batai prieš paradą. Didesniuose lygiuose nepastebimai nusmunka kadrų kaitos greitis, tačiau vėlgi, didesni lygiai reiškia, kad juose važiuosime arba skrisime, tad kūrėjai į darbą paleidžia kitas minusų maskavimo priemones (na, kad ir seniai pažįstamas motion blur).

Kalbant ne apie technologinę grafikos pusę, tenka pripažinti, kad EA patirtis kuriant panašaus pobūdžio žaidimus išties pasiekė

aukštumas. Žaidimo lygiai, nepriklausomai nuo dydžio, atrodo itin jaukūs ir detalūs.

Papildomus balus grafikos vertinimui prideda ir žaibiška lokacijų kaita. Kiekvieną kartą patekus į naują vietą apninka pojūtis, kad lygis buvo kurtas naudojant visai kitą varikliuką (na, aš jau minėjau NFSU varikliuko dalis, tačiau tai liečia tik vairavimo lygius). Kiekviena nauja vietovė nepriekaištinga, unikali ir tam tikra prasme tikroviška. Šiaip žaidime Bondas gan spėriai blaškosi po pasaulį, ir jei video intarpai būtų kurti ne ant žaidimo varikliuko, toks blaškymasis, ko gero, erzintų. Turbūt dabar pirmą kartą pats sau pripažinsiu, kad kūrėjų sprendimas kurti intarpus naudojant žaidimo varikliuką išties teisingas. Lig šiol aš to nepripažindavau, nes tiesiog dievinu profesionaliai susuktas CG scenas.

Specialieji efektai. Štai čia išlenda Holivudas su visai savo bum bam ir trach babach. Sprogimai, susišaudymai, lenktynės, kaskadininkų triukai. Viskas atlikta remiantis holivudiškais kanonais, viskas pretenduoja į oskarus. Viskas atrodo įtikinamai, grėsmingai ir prašmatniai. Galų gale prie specialiųjų efektų galima priskirti ir iš po ratų tumulais besiveržiančias dulkes, žvyro gabaliukus ir dūžtantį stiklą bei griūvančias sienas. Filmui tai kainuotų milijonus... Žaidimui, hm... Turbūt perpus mažiau, bet nuliai turėtų būti šeši.

LYRINIS NUKRYPIMAS 006

Na, o ši dalis skirta naujos kartos žaidimams, apie kuriuos mes jau kalbėjome, ir kuriuos vis dar galite išmėginti, tad pasistengsiu kalbėti tik bendrais bruožais.

2001-aisiais pasirodė gan patraukli 007 dalis Agent Under Fire. Žaidimas buvo skirtas visoms naujosios kartos konsolėms ir beveik visoms (!) pasirodė papildomais leidimais (Platinum, Player Choise, The Best of... ir t. t.). Šis žaidimas buvo unikalus tuo, kad po daugelį metų trukusio filmas-žaidimas šėlsmo, nebuvo paremtas jokiu filmu. Daugiau nieko išskirtinio žaidime nebuvo — tiesiog kokybiškas produktas, o prie to Džeimso fanai jau spėjo įprasti.

Na, ir pernykštis Nightfire. Jei pamenat, pernai rašiau dvi recenzijas — juodą ir baltą. Bėgant laikui mano širdis vis labiau linko baltosios link, ypač dėl to, kad turėjau progą pilnai pereiti tą pati žaidimą su PC ir įsitikinti, kad tai, kas atiteko mums, buvo

geriau. Ir vis dėlto tai buvo vienas silpnesnių žaidimų apie Bondą, ir faktas, kad šiemet startavęs EON toks puikus, priverčia susimąstyti... kiek gi per metus išmokstama ir suprantama. Bravo, EA.

LICENCIJA ŽUDYTI

Taigi, kaip žinia, mūsų agentas yra gavęs leidimą žudyti. Seniau pats leidimas be ginklų nelabai tegelbėjo, kadangi Bondas buvo ne koks imtynininkas. Šiemet, kaip jau minėjau, žaidimo kūrėjai (o ypač animatoriai) patį Bondą pavertė grėsminga žudymo mašina. Agentas taip pat buvo apdovanotas super pojūčiais, padedančiais užfiksuoti paslėptus objektus bei sustabdyti laiką. Laiko stabdymas EON'e pateiktas išties stulbinančiai. Sustojus laikui sustoja ir pats Bondas t. y. jis nepavirsta Neo. Sustabdžius laiką labai patogu pasirinkti ginklą, įtaisą ar įvertinti susidariusią situaciją. Tuomet tiesiog malonu stebėti aplinką ir grožėtis. Ekranas užpilamas pilkšvai melsva spalva, erdvę vangiai skrodžia priešų paleistos kulkos, ore raibuliuoja dulkės, nuo sienų byra tinkas. Pasakiška ir... originalu.

Žudymo reikaluose atsiranda pirmasis, ir, ko gero, vienintelis (!) su žaidimu susijęs nesklandumas. Tai automatinė taikymosi sistema. Ji funkcionuoja neblogai, tačiau vis dėlto jai trūksta paslankumo. Kūrėjai rado išties originalų sprendimą, leisdami koreguoti automatinį taikymą. Tokios patogios funkcijos lyg ir nemačiau nė viename panašaus lygio žaidime, tačiau vis dėlto... Net ir būdama pranašesnė už daugumą konkurentų, EON taikymo sistema pritrūksta paklusnumo, ypač jei atsižvelgsime į gan gudrų DI ir solidų priešininkų, atakuojančių iš visų pusių, kiekį.

Na, papeikiau, dabar galiu ir pagirti. Žaidimas nors ir nepranoksta serijos pirmtakų ginklų kiekiu, bet šį kartą jie natūralesni ir tikroviškesni. Ypač skambesys bei sukeliami padariniai. Jūs tiesiog turite pamatyti, kaip priešininkų kūnus svaido galingos puolamųjų automatų kulkos, kaip nukerta vietoje snaiperio šūvis į galvą ir kaip niekšelis kankinasi gavęs kulką kojon.

Kūrėjai taip pat nepamiršo ir mūsų noro pasijusti kūrybingais, tad žaidime grūste prigrūsta įvairiausių alternatyvių kelių. Dažniausiai jais keliauja ne pats Bondas, bet vienas iš jo gadget'ų, bet, patikėkite manimi, taip daug smagiau.

Licencija bosų žudymui taip pat išduota. Žaidime sutiksite keletą bosų, tarp jų ir kažkur jau minėtą Jaws. Kovos su bosais tikrai gerai pasvertos ir neturėtų tapti „strigimo" priežastimi, tačiau adrenalino ir keleto erzinančių restart'ų galite tikėtis. Beje, bosai taip pat pasitelkia transporto priemones. Patys pamatysite, kaip tai smagu.

Na, ir paskutiniojoje licencijoje sakoma, kad jūs turite teisę žudyti kitus žaidėjus. Virtualiame pasaulyje, žinoma (ginkdie, niekada nesupainiokite jo su tikruoju!). Kalbu apie multiplayer režimą. Jei atvirai, tai jis neišbaigtas ir ne visai atitinka kokybės kartelę, kurią iškelia vieno žaidėjo režimas. Vis dėlto galimybė žaisti net keturiems žaidėjams vienu metu yra vertingas dalykas vakarėlių mėgėjams. Taigi daugelio vartotojų režimo nurašyti neverta, atėjus laikui jis pats nusibos. Beje, atsižvelgiant į tai, kad kurdami EON EA darbuotojai atsižvelgė į daugelį patarimų, kuriuos spausdinome su Nightfire recenzija, patarsiu ir šiemet. Garbūs ponai iš EA, kitą kartą daugelio vartotojų režime įdėkite ir galimybę kovoti naudojant... bondomobilius.

LYRINIS NUKRYPIMAS 007

Na o dabar pažvelkime į ateitį, bondaniados ateitį. Čia ką tik užsižiebė labia ryški žvagždė — Electronic Arts anonsavo GoldenEye 2 žaidimą. Taip taip, žymusis ir puikusis Nintendo 64 sistemos žaidimas susilauks tęsinio dabartinės kartos konsolėse. Paskelbdami žaidimą EA metė labai įdomų ir šiek tiek pribloškiantį „kabliuką",— žadėjai galės tapti Bondo priešais! Taip taip, valdysime Bondo visatos piktadarius ir tapsime kiečiausiu niekšu ir agento 007 galvos skausmu.

GoldenEye 2 istorija seks slaptąjį britų agentą pašalintą iš MI6 „00" programos už „neapgalvotą žiaurumą". Kaip kritęs šnipas, kurio vaidmenį atliko Šonas Bynas GoldenEye filme, žaidėjas netrukus pateks į pogrindinį nusikaltėlių pasaulį, o galiausiai susidurs su Auksapirščiu — daugelio fanų manymu, geriausių Bondo priešu, matytu filme „Auksapirštis". Žaidimo tikslas bus užgrobti didžiausios pasaulio kriminalinės organizacijos S.P.E.C.T.R.E. — valdymą.

VEIDAI, BALSAI, GARSAI

Ką gi... Atėjo laikas pakalbėti apie žvaigždes. Visi žaidime pasirodę personažai buvo kuriami dalyvaujant gyviems aktoriams, visi personažai įgarsinti tikraisiais jų balsais. Kol nežinai, tai lyg ir neužkliūna, tačiau žinant įsiklausai... Ir išties. Puikiai padirbėta. Leiskite pristatyti jums žmones, dalyvavusius kūrime, ir patys suprasite, koks gi gigantiškas yra EON. Pirsas 007 Brosnanas, Viljamas Defo, Heidi Klam, Džudi Denč, Šanon Elizabet, Mia, Ričardas Kylas, Džonas Klys ir Misaki Ito. Jei atmintis man nemeluoja, tai šis įvykis žymus ir tuo, kad be agento 007, nei Q, nei M žaidimuose nekalbėjo savo tikraisiais balsais.

Žaidimo muzika išties tradiciškai puiki. Be jokios abejonės, skamba jau iki kaulų smegenų pažįstama ir vis dar miela Mončio Normano 007 tema. Įžanginę žaidimo dainą „Everything or Nothing" sukūrė ir sudainavo Mia. Dar vienas malonus dalykas, susijęs su muzika, yra stilių ir amžių maišymas. Senosios Bondo melodijos labai puikiai sumaišytos su naujosios kartos techno muzika. Maloniausia tai, kad žaidimo metu muzika kinta itin dinamiškai, taip sukurdama išties nepakartojamą atmosferą.

Ne ką prasčiau sukurti ir specialieji efektai. Sprogimai, šūviai, automobilių variklių darbas, šniokščiantis vėjas ir kiti garsai tiesiog puikūs ir labai įtikinami. Pagirti galima net automobilių variklių darbą ir padangų cypimą, o tai jau naujiena 007 žaidimuose. Vienintelis trūkumas — kiek per skurdus priešo žodynas, apie kurį aš nė neužsiminsiu. Kodėl? Juk kūrėjai aiškiai pasakė „Viskas arba nieko". Aš priimu viską, be išlygų, be ginčų, be derybų. Viską.

PIRMAS ĮSPŪDIS 97
Super stilingas meniu ir tikrai gerai susukta įžanginė daina.

GRAFIKA 97
Nepriekaištingi modeliai, puiki animacija, milžiniškas, spalvingas ir nė kiek nemonotoniškas pasaulis. Ko dar?

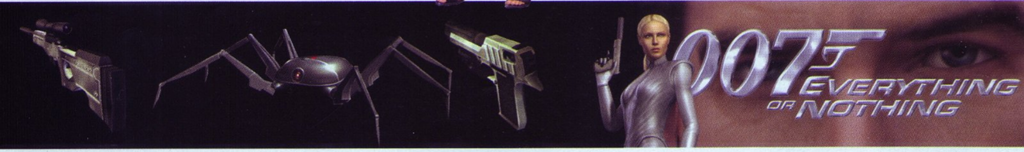
GARSAS 97
Give me everything...

VALDYMAS 97
Norėjosi mažinti vertinimą už ne visai išbaigtą automatinį taikymą. Bet dar kartą pavairavau automobilį, motociklą ir nusprendžiau, kad taip būtų nesąžininga.

IŠVADA
Tai tiesiog nuostabu.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 97



Project Zero 2: Crimson Butterfly

DAR BAISIAU, ILGIAU, ĮDOMIAU

Kūrėjas: Tecmo | Leidėjas: Ubisoft | Data: 2004-04-30 | Žanras: siaubo

Po skeptiškai sutikto Clock Tower 3 iš kompanijos Capcom, visi siaubo žaidimų gerbėjai laukė kitų, labiau „gąsdinančių" žanro naujienų. Todėl kompanijos Tecmo kūrinio Project Zero 2: Crimson Butterfly, pagerinto iš visų pusių, palyginus su pirmąja dalimi, pasirodymas įvyko pačiu laiku ir sukėlė tikrą audrą fanų gretose.

Alex

Vienareikšmiškai galima teigti, kad naujas siaubo žanro atstovas bus populiarus, kadangi iki pagrindinių konkurentų atėjimo (Resident Evil Outbreak ir Silent Hill: The Room) į Europą lieka dar laaabaai daug laiko. Project Zero 2 (Amerikoje žinomas kaip Fatal Frame 2) tikrai skiriasi nuo savo pirmtako, nepaisant to, kad jį kūrė komanda, atsakinga už pirmosios dalies pasirodymą.

Baisiau, ilgiau, įdomiau — šie trys žodžiai tiksliausiai apibūdina skirtumus palyginus žaidimą su originalu. Ir iš tikrųjų Project Zero 2 nėra mažos mergaitės, vardu Miku, nuotykių vaiduoklių pilname kaime tiesioginis tęsinys. Nauja istorija, papasakota Tecmo meistrų, perkelia mus 30 metų atgal, kuomet fotokameros ir jos įtakos tamsiosioms jėgoms paslaptis dar nebuvo atskleista.

Vieną kartą gyveno dvi žavios sesės dvynės. Viena šiek tiek pasiutusi, kita — irgi pasiutusi, bet jau ne „šiek tiek"... Jų vardai buvo Mio ir Mayu Amakura. Ir kartą nukeliavo jos į mišką. Vaikščiojo ten, vaikščiojo, ir staiga Mayu išvydo didelę blizgančią plaštakę, viliojančiai mojuojančią ryškiai raudonais sparnais... Mergina kažkodėl pagalvojo, kad turi sekti iš paskos (sakau gi — pasiutus; keista, bet panelė ne blondinė), tai ji ir padarė — nuėjo paskui minėtą vabzdį į miško vidurį... O Mio, nustebinta

staigaus sesers polinkio entomologijai, ją palydėjo seserį. Taip abi mergaitės pasiekė vietą, kuri vadinasi „Visų dievų kaimas" (All God's Village). Anksčiau (sprendžiant pagal statinių rūšį, kažkur dvidešimto amžiaus 20–30 metais) ten reguliariai vyko ritualai, skirti kaimo apsaugai nuo „inferno", vartai į kurį yra kaip tik vietoje, kur stovi „Visų dievų kaimas", po žeme. Paskutinis ritualas, kaip dažniausiai būna, įvyko, švelniai tariant, ne visai sklandžiai, todėl minėtą vietovę ir visus jos gyventojus ištiko grandioziškas „abtraganas" (neradęs šio žodžio atitikimo lietuvių kalboje, vartoju originalo kalbą). Tarp kitko, sėkmingam ritualo įvykdymui būtinai reikalingi dvyniai. O štai čia tokia sėkmė (Mayu ir Mio pavidalu) — neįtikėtina, atvejis, kai kalnas pats atėjo pas Mahometą! Taigi mirusiųjų kaimo gyventojų sielos nedelsiant atsibudo tam, kad atsigriebtų ir ištaisytų praeities klaidą.

Štai taip prasideda eilinė kraują šaldantį istoriją, po kurios mergaitės lieka vienos prakeiktame kaime. Tačiau viskas nėra taip blogai, kaip iš pradžių atrodo... Netrukus mums atitenka nuostabus „devaisas", kuris vadinamas Camera Obscura. O nuostabus jis tuo, kad turi savybę išvyti „užstrigusias" mūsų pasaulyje mirusiųjų sielas. O toliau siužetas pasiunčia mus į svaiginančią kelionę per tamsiausias „Visų dievų kaimo" vieteles, paraleliai supažindindamas su visais jos įdomumais... gyvais ir nelabai. Svarbiausia — nepamiršti, kad norint išvysti šio siaubo „tikrąją pabaigą" (true ending), reikia pereiti žaidimą mažiausiai du kartus.

Pagrindinis „geimplėjaus" proceso stuburas išliko iš esmės tas pats. Mes lygiai taip pat, kaip ir pirmoje dalyje, l-ė-ė-ė-tai vaikštome pripildytomis dirbtinio rūko kaimo gatvelėmis arba senų namelių tamsiais koridoriais, pašokdami kelis metrus į aukštį nuo kiekvieno šurmulio. O ką jau kalbėti apie tas išraiškingas gimtojo Dual Shock'o vibracijas... Bet štai kas keista — beveik visi vaiduokliai, kurių savo kelyje sutiksime nemažai, nesukelia kažkokio ypatingo pavojaus. Atvirkščiai — kai tik įvaldysime Obscura kameros darbą ir susiorientuosime pirmojo asmens vaizdelyje, visiems blogio pagimdytiems padarams, išdrįsusiems taikytis į pagrindinės herojės kaklą, ateina pilnas ir neišvengiamas „fatal frame". Taigi naudotis gelbėjimo mygtuku „X" savigynos sumetimais teks pakankamai dažnai. Tam, kad išvengtumėme didesnių nemalonumų, Mio turi staigiai sufokusuoti aparatą ties taikiniu. Nuo jūsų veiksmų staigumo priklausys bonusų už „patikimą darbą" gavimo galimybė. Pati kamera gali būti patobulinta, priklausomai nuo to, kiek taškų už sielas sugebėjote surinkti. Tuomet galėsite padidinti fokusavimo objektyvo diametrą arba „nuotraukų" galią. Be to, jei gerai ieškosite, galėsite aptikti ir ypatingus upgrade, tokius kaip priešų gyvybės skanerį, priešų judėjimo lėtinimo arba greitesnio aptikimo priemones. Tačiau žaisti bus lygiai taip pat baisu — su kameros upgrade'ais ar be jų. Kai kurių mirusiųjų gyventojų astraliniai įsikūnijimai turi unikalią savybę tiesiog nusiversti jums ant galvos, todėl visus geimerius, kurie priprato prie to, kad priešai horror žanro žaidimuose gali atsirasti tik iš eilinio tamsaus kampo, ištiks nedidelis kultūrinis šokas. Patikėkite, pusiau skaidraus silueto, lėtai išeinančio iš sienos, vaizdelis įsimins ilgam. Tačiau čia dar nemažai reikšmės turi faktas, kad vaiduokliai „pastatyti" strategiškai labai sėkmingai. Skirtingai nuo pirmo-

VAIDUOKLIAI FOTO JUOSTELĖSE

Pastaraisiais metais vaiduokliai vis dažniau ir dažniau užfiksuojami foto juostelėse. Vis dėlto geros kokybės nuotraukos labai retai aptinkamos. Viena įžymiausių fotografijų daryta Anglijoje — dama Dorothy Walpole Raynham rūmuose yra gan gerai įžiūrima laiptų fone. Keista, tačiau tik senesnėse nuotraukose užfiksuojami vaiduokliai turėdavo žmogaus arba gyvūno formą. Dabar dažniau įamžinamos besivaidenančios pavienės kūno dalys, tik retkarčiais ir visa figūra.

Atsitiktinai nufotografuoti vaiduoklį arba laukti pačiam, kol jis pasirodys, retam pavyksta. Todėl kai kurie įrengia spąstus — nuotrauka padaroma staigiai pasikeitus šviesos srautui, temperatūrai, ar elektromagnetiniam laukui. Aparatūra vaiduoklių atvaizdams gaudyti kainuoja didelius pinigus. Reikalingas didelis jautrumas ir ypač didelė raiška. Fotoaparatas, galintis padaryti kokybišką vaiduoklio nuotrauką, gali kainuoti 35 000 JAV dolerių ir netgi daugiau!

sios dalies, kur jie iššokdavo su pavydėtinu periodiškumu, antroje Project Zero dalyje jie „pradžiugins" jus daug rečiau. Be to, nuspėti, kurioje vietoje atsiras eilinis „numirėlis", beveik neįmanoma, o tai tik didina nervinę įtampą (atsiminkite, nervų ląstelės neregeneruojasi!:)).

Deja, žaidimas turi ir šiokių tokių trūkumų. Labai jau lėtas pagrindinės herojės „bėgimas" po kurio laiko pradeda nervinti, ypač tuomet, kai norisi greičiau patekti į vieną ar kitą vietą arba pabėgti nuo greitesnio vaiduoklio. Yra priekaištų ir siužetinei linijai: dažna sugrįžimo į jau ištirtą rajoną būtinybė dėl abejotino daikto arba veiksmo tikrai neprideda žaidimui paslaptingumo atmosferos. Pagaliau tose vietose, kur seserys vaikšto kartu, Mayu dažnai tiesiog trukdo judėti arba taikytis kameros objektyvu į eilinį priešą. Tačiau visi šie trūkumai atrodo blankiai viso žaidimo fone: intriguojanti ir gąsdinanti istorija, draugiška kovų sistema, sudėtingi puzzle'ai gali ilgam užkariauti jūsų širdį. Ypač tų, kurie panorės atrakinti papildomus herojų kostiumus, pabaigas ir kitus „paslėptus" bonusus.

Project Zero 2 grafika pamalonins net išrankiausių žaidėjų akį. Žaidimo kūrėjai iš pat pradžių skyrė didesnį dėmesį tekstūrų kokybei, o ne variklio apdorojamų poligonų kiekiui. Žaidimo veiksmas dažniausiai vyksta mažuose ir uždaruose plotuose, be to, ten yra labai tamsu — ir vienintelė alternatyva tuomet lieka žibintas, deja, ne visada veikiantis. Todėl patalpų interjerų smulkios detalės atrodo beveik tobulai, o šešėliai ir apšvietimo efektai yra patys realistiškiausi, kokius teko matyti šio straipsnio autoriui.

Beveik kiekvienas objektas patalpoje atmeta šešėlį ir ši atspindžių jūra labai deramai tinka bendrai žaidimo atmosferai... Patys vaiduokliai irgi atrodo labai efektingai. Jie mojuoja suplėšytais „rūbais" su Otelo vertu atkaklumu, nuolatos ketina jus viešai pasmaugti ir rūpestingai stengiasi parodyti neįsivaizduojamas „grimasas" fotokameros objektyvui. Žodžiu, jie „gyvena savo gyvenimą", ir visais įmanomais būdais nori jus prie šio... e–e–e.. „gyvenimo" pripratinti. Mio ir Mayu modeliai atidirbti labai kruopščiai, jiems kūrėjai tikrai nepagailėjo poligonų. Gal veidų „mimika" ir yra kiek prastesnė už matytą žaidime Silent Hill 3, tačiau sustingusi mergaičių veiduose amžino išgąsčio išraiška netgi tinka bendrai atmosferai.

Dėmesio visiems prabangių televizorių vartotojams! Deja, žaidimas nepalaiko plačiaformačių („widescreen") televizorių,

kaip nepalaiko ir progresyvios skleistinės. Užtai kadrų dažnis yra ypač stabilus — 30 kadrų per sekundę visame žaidime — ir klipuose, ir pačiose sudėtingiausiose kovose, kai jus puola net keturi vaiduokliai. Atskirai reikia užsiminti apie klipus. Juos drąsiai galima vadinti meno kūriniais. Inspiruoti garsaus filmo „The Ring", jie dažniausiai primena tiesiog gerą ir kokybišką siaubo filmą.

Žaidimo garsas yra tiesiog stulbinantis, ir toks pats gąsdinantis, kaip ir vaizdai. Nepaisant to, kad Tecmo nusprendė nenaudoti jokio šiuolaikinių technologijų (tokių kaip Dolby Pro Logic, DPL2, DTS) palaikymo, jie panaudojo savo akustinio kodavimo sistemą, žinoma kaip ARNIS Audio Technology. Jos dėka Project Zero 2 skamba gerai tiek stereosistemas turinčiuose televizoriuose, tiek ir aukštos kokybės muzikinėse sistemose. Garso takelis yra standartinis šiam žanrui ir turi aibę įspūdingų melodijų ir garsų. Atsitiktinai suskambantis moters juokas arba vaiduoklio pasirodymas kartu su energingu muzikos akordu privers suvirpėti net drąsiausią žaidėją.

Baimė turi daug veidų. Videožaidimuose labiausiai stulbinančiais jo pavyzdžiais iki šiol buvo laikyti Resident Evil ir Silent Hill. Dar daugiau, žmonės iki šiol ginčijasi, kuris iš jų „pats pats" baisiausias. Tačiau pastaruoju metu paklausti „Kas baisiau?", žmonės vis dažniau atsako: „Ne tas, ir ne tas: baisiau Project Zero". Šio straipsnio autorius visiškai sutinka su tokia nuomone. Project Zero 2: Crimson Butterfly yra tikras perlas, klasika tampantis šedevras ne tik tarp savo žanro atstovų, bet ir tarp konsolinių žaidimų apskritai. Žinoma, kad ir koks kokybiškas šis žaidimas bebūtų, reikia pripažinti, kad jis nėra skirtas masinei auditorijai. Alfredo Hičkoko filmų žavesys kartu su japonų kultūros nacionaliniais elementais — mišinys, suprantamas toli gražu ne kiekvienam. Tačiau rimti žaidėjai, kurie domisi survival horror žanru, tikrai atras sau kažką naujo ir įdomaus. Nuostabus baisaus kino, kvapą gniaužiančios istorijos, gąsdinančių garsų ir patogaus valdymo derinys kelia siaubo žaidimų žanrą į visiškai naują lygį.

SIUŽETAS **90**
Dar labiau intriguojantis negu pirmos dalies...

GARSAS **92**
Gąsdinantys atsitiktiniai garsai privers suvirpėti bet ka...

MUZIKA **88**
Subtilus ir tinkantis bendrai siaubo atmosferai garso takelis.

GRAFIKA **98**
Apšvietimo efektai ir šešėliai daro garbės bet kokiam meniniam filmui.

VALDYMAS **94**
Beveik nepasikeitęs nuo pirmos dalies pasirodymo, toks pat patogus.

IŠVADA
Skirtingos pabaigos, atrakinami kostiumai, exp pagrįsta kameros patobulinimų sistema ir ilgas laikas praėjimui maloniai nustebins net pačius išrankiausius žaidėjus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
92

Legacy of Kain: Defiance

THE LEGACY CONTINUES

■ **Kūrėjas:** Crystal Dynamics | **Leidėjas:** Eidos | **Data:** 2004-02-06 | **Žanras:** nuotykių

Atrodo, Legacy of Kain liepto galą priėjo jau ketvirtajame šios serijos žaidime — Blood Omen 2. Visdėlto kūrėjams taip neatrodė, o gal ir atrodė... bet tai nesvarbu, svarbu yra tai, kad pasibaigus keliui jie sugebėjo žengti dar porą žingsnių. Ne žeme, o oru. Kaip sakoma - dega šviesiai, bet ne taip ilgai kaip norėtumei.

Pjovėjas

Crystal Dynamics — tikrai talentingų kūrėjų komanda, kurių sąraše sėdi tokie hitai kaip Pandemonium, The Unholy War, Gex, ir be abejo tikrasis jų „gyvavimo" šaltinis — Legacy of Kain...

O viskas prasidėjo labai seniai, dar tolimaisiais 1996 metais, kai buvo išleistas žaidimas Blood Omen: Legacy of Kain. Žaidimas pasakojo apie žmogų, vardu Kainas, kuris prisikelia po mirties ir tapęs vampyru leidasi į kelionę atkeršyti. Kūrinys didelio pasisekimo nesulaukė, nesiūlė geros idėjos, buvo maišyto žanro ir greitai išėjo iš rinkos.

Antrasis šios serijos žaidimas Legacy of Kain: Soul Reaver išleistas po trejų metų — 1999aisiais. Žaidimo veiksmas persikelia per daug šimtmečių į priekį. Kainas tampa vampyrų šeimininku, o pagrindinis veikėjas, kurį jūs turite valdyti, jau nebe jis pats. Tai vienas iš Kaino leitenantų — Razielis. Pats veiksmas prasideda, kai Razielis užsiaugina sparnus greičiau už savo šeimininką ir dėl to yra įmetamas į vandenį, kurio vampyrai bijo kaip rūgšties. Delto jis išgyvena ir vienintelis Razielio tikslas yra kerštas.

LOK:SR geimplėjus pasikeitčia į grynakraujį action-adventure ir tampa geriausiu savo žanro, tų metų žaidimu.

Trečioji dalis (pavadinimu Legacy of Kain: Soul reaver 2, išleista 2001m.) tiesiogiai tęsia antrąją dalį. Vėl valdote Razielį, jau bandantį atstatyti pasaulio pusiausvyrą, o ne siekiantį nužudyti Kainą. Matosi, kad Crystal Dynamics

tikrai išsėmė žaidimą, nes siužetas nerišlus, painus, viskas kartojasi. Žaidimas tokio didelio entuziazmo nesulaukia.

2002 metais išeina ketvirtoji frančizės dalis — Blood Omen 2. Iš pavadinimo galima spręsti, kad kūrėjams pritrūkus idėjų su Razieliu, jie grįžta prie Kaino, kuris šioje dalyje, po keliu šimtmečių nuo trečiosios dalies, nori susigrąžinti savo sostą ir vėl valdyti Nosgoth (pasaulis, kuriame ir vyksta visas veiksmas). Žaidimas nustebina didesniu žiaurumu nei kitos dalys, yra daugiau kraujo, piktų frazių.

2003 metų pabaigoje dienos šviesą išvysta Legacy of Kain: Defiance.

DVIEJŲ TELKIMAS

Naujasis kūrinys sujungia atskiras Soul Reaver ir Blood Omen istorijas į vieną ir sukuria visiškai originalią idėją. Žaidimas savaime tampa naujoviškas, vien jau iš tos pusės, kad ne visi žaidėjai išmėgina žaidimus ir su Razieliu ir su Kainu. O dabar štai tau — abu vienoje vietoje.

Taigi žaidime valdysite abu veikėjus, kurie bus lyg ir vienas kito priešingybė, lyg ir vienas kito brolis dvynys. Mat Razielis dar iš senesnių dalių buvo geras veikėjas...kodėl? Na, tiesiog todėl, kad mes jį valdėme, jis buvo mūsų pagrindinis herojus. Tuo tarpu Kainas, net kai jį valdydavome, būdavo žiaurus ir šiaip kūrėjų bandomas parodyti kaip blogas veikėjas. Defiance žaidime abu tampa naudotojais, tik vienas iš jų mažesnis blogis už kitą. Taigi tai gan įdomi situacija, ypač tiems, kas žaidė senesniąsias dalis ir pamatys ryškius veikėjų pasikeitimus.

Pats žaidimas prasideda po daug šimtmečių nuo preitosios dalies (kaip ir kiekviena dalis). Kainas jau ilgą laiką ieško Razielio, nes mano, kad jį nužudęs atstatys pasaulio pusiausvyrą ir vėl taps Nosgoth valdovu. Visdėlto Razielio rasti nepavyksta ir Kainas įsiveržia į Laiko Saugotojo Mobiaus pilį, nes mano, kad šis kažką padarė jo amžinam priešui ar bent žino, kur jį rasti. Tuo tarpu..

Razielis atsiklaupęs stovi prieš Elder God (Vyriausiąjį Dievą), kuris kadaise ir prikėlė jį gyvenimui, kai Kainas numetė į vandenį. Jis klūpi todėl, kad nenori paklusti Dievo valiai, ir daryti tai, kam buvo sukurtas — ryti sielas. Mat Dievas negali ryti nemirtingu mirusių vampyrų sielas, kurios čia patenka, bet lieka laisvos. O Razielis tai gali, bet atsisako paklusti, nors jo vidus dega noru maitintis. Visdėlto ilgai savo troškuliui jis atsispirti negali, todėl sutinka su Dievu ir lekia po požemio pasaulio platybes ryti sielų. Dievas neįvertina Razielio, kuris pasinaudojęs šia proga, pabėga iš Dievo gniaužtų, nors žino, kad dar teks jiems susitikti, ir nevalia jo pamiršti, juk ant dešiniosios rankos pasilikęs amžinas ženklas — Reaver.

Bet niekas iš jų dviejų kol kas dar nežino, kad yra skirtinguose laikmečiuose.

PERMAINŲ AIDAI

Kartais imi mąstyti, na, kodėl gi tęsiniai turi būti tokie patys, kaip ir pirmtakai? Nejaugi negalima įdiegti kažką naujo, sakykime, kad ir kovos sistema, muzika, galu gale gyvesnį siužetą!? Ir po velnių, kodėl aš savęs čia klausinėju, lyg tikėdamasis sulaukti atsakymo kurio aš tikrai nežinau. Iš tikrųjų nemanau, kad ir kūrėjai žino atsakymą, į šį vienareikšmišką klausimą.

Legacy of Kain: Defiance nėra didelė išimtis. Viskas paremta tuo pačiu, tik reikalas tas, kad mažų, bet malonių smulkmenėlių, pagyvinančių žaidimą, yra begalės. Pavyzdžiui, pagrindinis meniu atrodo gana paslaptingai. Užkulisiuose vis kažkas juda, girdisi kraupi muzika. Tai išties tinka prie žaidimo ir net nepradėjo žaisti pajaučiate, kokia bus žaidimo atmosfera. Dar vienas labai malonus dalykas yra tai, kad galime savo žaidimo progresą išsaugoti bet kuriuo metu, bet kurioje vietoje. Tai yra nuostabu todėl, kad praeitose dalyse to nebuvo, vis tekdavo vaikščioti prie išsisaugojimo vietų. Tai pat gražiai atrodo jūsų veikėjas, parblokštas kokio didelio padaro, skriejantis oru ir tabaluojantis rankas į šalis. Be abejo, prie malonių smulkmenų priskiriami ir nauji kovos atributai, daiktų panaudojimas jose ir daug dalykų, kuriuos aptarsiu atskirose skiltyse apie vieną ar kitą žaidimo pusę.

MEDAUS PUODYNĖ

Yra kai kas, kam norėčiau skirti daugiau vietos šioje recenzijoje. Tai ovos. Jos mane tikrai sužavėjo savo išradingumu ir, jeigu taip galima sakyti, paprastuma. Nuo praeitų dalių kovos skiriasi ne itin daug, bet pakankamai, kad pastebėtum šiokį tokį pasistūmėjimą į priekį. Kovos vyksta taip pat greitai, kaip ir anksčiau, tik dabar reikia pajungti ir nemažą dalį smegenų. O jų reikia galvojant, ne kaip išgyventi, o kaip įdomiau užmušti tą ar aną priešininką. Reikia galvoti, kaip kiekvieną kovą padaryti kuo gražesnę. Žinodami visas pagrindines kombinacijas, mes galime pradėti tai įgyvendinti.

Visų pirma prasidėjus kovai protingiausia būtų išsitraukti (Kaino arba Razielio) Reaver'į. Jei kova turi įvykti savaime o ne atsitiktinai radus būrelį blogiečių, tada kardas ištraukiamas automatiškai. Ir prasideda visos linksmybės. Apsižvalgote ar kur matyti ant sienos kabantys fakelai, ietys, o galbūt netoli yra koks skardis. Susidarius mintyse šiokį tokį vietovės žemėlapį, akimirksniu atsiranda ir planas.

Matome, kad artėjančių priešų yra daugiau negu pajėgtume sulaikyti. Pulti būtų neprotinga, tad pasinaudojam dideliu savo pranašumu — telekinezės galia. Greitai paspaudžiame O ir pagavę vieną iš niekšelių, nukreipiame jį deglo kryptim, kur jis užsidega ir rėkdamas visa gerkle pasileidžia bėgti, kur akys mato.O ir kas galėjo pagalvoti! Degantis priešas prabėgdamas uždegė ir kitus savo bendražygius. Bet tai anaiptol nereiškia, kad priešai nugalėti, mat liepsna greitai užges ir turėsime tęsti kovą, nors jau ir su sužeistais priešais. Tada vėl pasinaudojame savo galia ir atstumiame tris iš keturių karių į šalį, suteikdami sau progą susidoroti su vienu priešininku. Tą ir padarome, parodydami jam savo mirtiną Combo ir dar jam nemirus spaudžiame R1...na, kad kraujo veltui nešvaistytume (Razielio atveju suryjame priešininko sielą). Atsisukę į besistojančius priešininkus telekinezės pagalba pritraukiame vieną iš jų ir jam dar nenusileidus prie mūsų kojų, dar būnant ore, pašokame ir suduodame trijų smūgių Combo. Priešininkas skrenda atgal prie bendrų, bet jam taip ir nenusileidus vėl pasinaudojam savo galia ir laikome tiesiog savo gniaužtuose. Žinoma, priešininkas kankinasi, bet juk mes blogi veikėjai, negalime prarasti savo reputacijos. Pagaliau atleidžiame gniaužtus ir tėškiame lavoną į sieną, ant kurios lavonui leidžiantis, paliekamas tiršto kraujo šleifas. Bjaurus, bet malonus jausmas.

Neveltui žaidimo pristatyme dominavo trys gražūs žodžiai — Unleash Your Vengeance. Kaip tarė, taip ir padarom.Greitai bėgdami likusių priešų link pašokame ir užgriūname juos iš viršaus su visu įniršiu, pabaigai persmeigdami priešus savo Reaveriu ir leisdami jam pasidžiaugti krauju. Jo prisisiurbęs Reaveris paraudonuoja ir tampa labai stiprus, tik gaila, oi kaip gaila, kad nebeliko priešų, ant kurių galėtumėme išbandyti sustiprėjusį kardą.

Štai kaip vyksta kiekviena miela kova Defiance dalyje. Kovos niekada netaps monotoniškos, visada galima atrasti kažką naujo ir įdomaus, dar nematyto ir neišbandyto. Žinoma, jos iš esmės GALI tapti monotoniškos, jeigu patys nesistengsite kovoti įdomiai, o paprasčiausiai bėgsite ir spaudysite atakos mygtuką. Ar kovos bus įdomios, priklauso tik nuo jūsų ir jūsų fantazijos.

Deja (o gal ačiū Dievui) apie kovas dar ne viskas pasakyta. Visų pirma priešų rūšių yra gana nemažai, tarp jų įeina Sarafan Wariors, Vampire Hunters, Ravenants, Sluagh, bei daug kitokių niekšų, kurių pavadinimų nežinau.

Kovodami galėsite labai lengvai išsisukinėti nuo smūgių, Kaino atveju virsdami rūku su žmogišku siluetu, ir persikelti tam tikrą atstumą. Rūku virstate ir kai norite pereiti per grotas. Šita greita išsisukinėjimo sistema nuo praeitų dalių skiriasi tuo kad galite pasitraukinėti ne nuo vieno priešininko, o išsisukinėti ir iš penkių—aštuonių priešų iečių (taip, priešų bus gana daug, nuo keturių iki dešimties ar daugiau). Dėl šios sistemos panaikinta defence (gynybos) galimybė. Ir pagaliau keli paskutiniai dalykai apie Reaverius. Kainas jų galės turėti penkis, Razielis — dešimt. Kiekvienas Reaveris pasikrovęs kažkokį kiekį kraujo ar sielų sustiprėja ir leidžia atlikti special elementą. Jį atlikę galite virsti nematomu, apsvaiginti aplink esančius priešus, nužudyti juos vienu kirčiu ir panašiai.

Tai štai, koks stipriausias ir saldžiausias naujojo žaidimo pasiūlymas

AUSYS STAČIOS, AKYS PLAČIOS

Kainas ir Razielis įgarsinti tų pačių žmonių, kurie dirbo šį darbą ir kitose dalyse. Tai truputį stebina, kadangi sunku įsivaizduoti, kaip taip ilgai galima išlaikyti tuos pačius žmones po savo sparneliu. Matyt, neblogai moka. Kad ir kaip ten bebūtų, tai ne mūsų reikalas, svarbu, kad jie kaip visuomet pasistengė — balsai tikrai vampyriški ir negailestingi, atrodo kilę iš tų senųjų laikų. Pati užkulisinė muzika lyg groja...tačiau be garso. Esmė yra ta, kad ji beveik nepastebima, nebent tada, kai einate vienas ilgais koridoriais. O dažniausiai groja tyki Viduramžių muzika, tokia, kaip ir kitose dalyse.

Šiais laikais pernelyg mes esame išpuikę, kad neatsižvelgtume į vizualiąją žaidimo pusę. O ji yra visai nieko, turint omeny, kad Blood Omen 2 buvo išleistas 2002 metais — ne taip seniai, kad turėtume pagrindo tikėtis geresnės grafikos. Kainas ir Razielis atrodo tikrai panašesni į vampyrus. Tekstūros suteikia aplinkai daugiau realistiškumo ir paslapties. Jaučiatės tikrai esą gotikiniame pasaulyje, su visais senovės mitais, dievais ir antgamtinėmis būtybėmis.

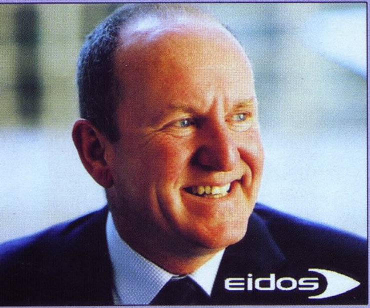
Animatoriai atliko puikų darbą suteikdami oblektams svorio, t.y. daugiau dėmesio skyrė fizikos dėsnių paisymui. Veikėjai juda realistiškai, viskas, kas yra ant jų — taip pat.

Taigi galima pamanyti, kad žaidimas tobulas, nors iš tikrųjų taip nėra. Atrodo, lyg ir viskas būtų gerai, jei ne keletas smulkmenėlių, į kurias dėmesį atkreipiama tik specialiai ieškant, prie ko prisikabinti. Tai turbūt būtų kamera, kuri bando ieškoti geriausio mums kampo, bet ne visada jai tas pavyksta, tai turbūt būtų panaikinta galimybė pasiimti priešininkų ginklus. Ir vis dėl to Legacy of Kain: Defiance — tikrai geriausia dalis, pranašesnė už kitas savo siužetine linija, dviejų veikėjų privalumu, žymiai pažengusia kovos sistema. Deja, nelabai tikiu, kad sulauksime dar vieno tęsinio, nes viskas lyg ir baigiasi šioje dalyje. O gaila, tikrai gaila...

Siužetas	**90**
Dviejų vampyrų keliai pagaliau susikerta viename viską užbaigiančiame žaidime.	
GARSAS	**95**
Tiek pagrindiniai vampyrai, tiek pašaliniai veikėjai skamba tiesiog nuostabiai.	
MUZIKA	**70**
Skambėti jinai gali, kol skambės ne per garsiai, ir netrukdys man mėgautis kovomis	
GRAFIKA	**85**
Sunku buvo tikėtis geresnio rezultato	
VALDYMAS	**95**
Valdymas labai lengvas, tiek per kovas, tiek tyrinėjant vietoves	
IŠVADA	
Serijoje - geriausias žaidimas. Tarp kitų panašaus žanro žaidimų - anaiptol ne blogiausias.	

SUDĖTINGUMAS	VA REITINGAS
LENGVAS	**86**
NORMALUS	
SUDĖTINGAS	

BRITISH COUNCIL | VA PlayStation | PC KLUBAS | LIETUVOS TELEKOMAS



"These days, there's so much competition for people's time you've got to be able to trigger an emotion immediately. I think you have to describe a game in ten words or forget it."

Ian Livingstone, Eidos Creative Director

„Šiais konkurencijos laikais norint patraukti žmonių dėmesį reikia sugebėti iš karto pažadinti jų emocijas. Manau, kad kompiuterinio žaidimo idėją reikia apibūdinti dešimčia žodžių arba ją pamiršti."

Ianas Livingstonas, „Eidos" kūrybinis direktorius

AR GALĖTUM SUKURTI TOBULO ŽAIDIMO IDĖJĄ IR UŽRAŠYTI JĄ DEŠIMČIA ŽODŽIŲ ?

> Konkurso sąlygos:

Sugalvok tobulo žaidimo idėją ir užrašyk ją pavartodamas tik 10 žodžių.
Kadangi tu esi pradedantysis žaidimų kūrėjas, padarysime tau nuolaidą, ir, skaičiuodami žodžius, jungtukus (ir, o, bet, tačiau ir t.t.) praleisime.
Atlikęs šį sudėtingą darbą, savo idėją užrašyk paskutiniame žurnalo puslapyje esančiame kupone ir atsiųsk jį mums. Tavo žaidimo idėja PRIVALO mūsų pašto dėžutę pasiekti iki gegužės 22 d.

Žurnalui VA PlayStation
UAB „Indiza", Draugystės g. 15,
51226 Kaunas-31

Savo žaidimo idėją gali siųsti ir el. paštu: playstation@oho.balt.net

> Prizai:

Net keturių geriausių, šmaikščiausių, originaliausių ir kitokių -iausių įdėjų autoriai bus pakviesti į susitikimą su pačiu ponu Ianu Livingstonu. Susitikimas vyks Britų taryboje (Jogailos 4, Vilnius). Konkurso nugalėtojams I. Livingstonas ne tik paspaus rankas , bet ir įteiks dovanų su savo autografais. Taip pat Jūsų laukia šaunūs AB „Lietuvos telekomas" prizai - nemokama DSL paslauga pusei metų ir kiti prizai. Taigi nesnausk ir paskubėk kurti idėją, stengtis tikrai verta!

Informacijos apie konkursą ir Iano Livingstono vizitą rasite Britų tarybos interneto svetainėje www.britishcouncil.lt

Dragon Ball Z: Budokai 2

NAUJI GOKO IR JO DRAUGŲ ŽYGDARBIAI

■ Kūrėjas: Bandai Interactive | Leidėjas: Atari | Data: 2003-11-14 | Žanras: muštynės

Dragon Ball Z Budokai 2 - pirmosios žaidimo dalies tęsinys, siūlantis vėl gelbėti pasaulį nuo dar piktesnių priešų. Šįkart — nuo burtininko Babibidžio ir jo pavaldinio Buu, kuris ir yra pagrindinė kliūtis norint į Žemę sugrąžinti visišką ramybę. Be jo, žaidime išvysite ir visus kitus iki šiol egzistavusius blogiukus DBZ seriale. Visus juos reikės dar kartą įveikti ir ne tik.

Epic

YOU CAN DO IT GOKU!

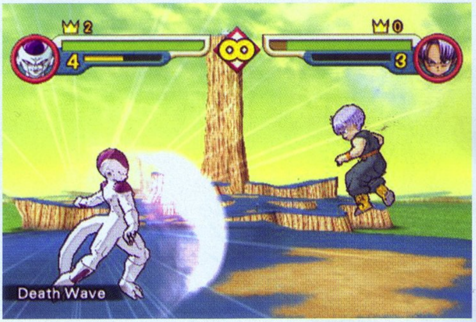
Kaip filmuke, taip ir žaidime pasaulį gelbėja pagrindinis veikėjas, Sajanų genties palikuonis Gokas. Tik šįkart mes tai turėsime padaryti žaisdami savotišką stalo žaidimą, pavadintą Dragon World . Kiekviename lygyje jūs pasirenkate porą kompanionų ir leidžiatės kovoti su blogiukais. Viskas vyksta tarsi tikrame stalo žaidime. Jūsų komanda, sudaryta iš Goko ir jo bendražygių, kovoja prieš kompiuterio valdomus oponentus. Gavę savo ėjimą pajudate priešininko link su kiekvienu savo personažu, taip pat daro ir kompiuteris. Dviejų personažų susitikimas viename langelyje reiškia kovą. Prieš kone kiekvieną kovą išgirsite trumpus abiejų veikėjų tarpusavio pokalbius, po kurių leisitės į kovą vardan Žemės likimo. Lyginant su praeitu žaidimu, dialogų sumažėjo, kadangi nukauti bet kurį priešą galima su bet kuriuo savo personažu. Dialogus išgirsite dažniausiai tik tarp Goko ir kurio nors priešininko, mat kiti veikėjai prieš kovą lepteli vos vieną kitą frazę, panašią į „I will beat you" ir pan. Taip pat šiame režime galime ne vien kovoti, bet ir ieškoti magiškųjų Drakono rutulių. Tiesa, beveik visus slaptus personažus atrakinsite būtent žaisdami Dragon World, o tai užims nemažai laiko. Lygiuose neretai rasite ir boost'ų, kurie padidins jūsų atakos jėgą arba gynybą. Taip pat galėsite rasti netgi vieną kitą kapsulę, bet dažniau jų gausite nukovę kokį blogiuką. Vis dėlto šis režimas yra gan nuobodokas, turint omeny, kad viskas vyksta šiek tiek per lėtai. Ir šiaip stalo žaidimo idėja perteikti DBZ siužetą, mano manymu, yra netinkama. Būtų šaunu, jei kūrėjai būtų palikę tą patį Story Mode'ą, tik papildytą Buu saga. Bet yra taip, kaip yra.

YOU CAN DO WHATEVER YOU WANT

Žaidime, be Dragon World režimo, yra dar net šeši papildomi pasirinkimai. Pradėkime nuo paties paprasčiausio Duel režimo. Čia jūs tiesiog kovojate vienas prieš vieną, prieš draugą arba kompiuterį. Kitas režimas —

World Tournament (Pasaulio čempionatas). Jį galima žaisti trimis sudėtingumo lygiais: Novice, Adept bei Advance. Nuo sudėtingumo lygio priklauso ne tik priešų įgūdžiai, bet ir kovų skaičius prieš pasiekiant finalą. Laimėję turnyrą gaunate pinigų

priklausomai nuo to, kokį sudėtingumo lygį pasirinkote. Šaunu dar ir tai, jog nuo šiol galime turnyrą žaisti dviese su draugu ar netgi keliais. Tai nereiškia, kad jums teks pirktis papildomų pultų, tiesiog žaisdami dalinsitės dviem, kadangi vienu metu tesikauna du žaidėjai. Dar viena galimybė — tai tradicinis Practise, kur niekieno netrukdomi galite praktikuotis judesius bei įvairias atakas. Kitas režimas skirtas pradedantiesiems — Training. Jums tenka būti Goko jauniausiuoju sūnumi — Gotenu. Įvairūs kovotojai jus išmokys visko, ką reikia mokėti prieš pradedant kautis. Tai tarsi savotiškas tutorial'as , trunkantis šešias pamokas. Labai linksmas yra Babidi's Spaceship režimas. Ten galima atrakinti visas Buu formas bei kai ką daugiau. Norint jas atrakinti teks rinkti Kili taškus, kurie gaunami atlikus jūsų pasirinktą užduotį iš keturių Babidžio skraidančio laivo aukštų. Pirmajame aukšte — eliminuoti kuo daugiau priešininkų ir išlikti gyvam. Antrajame aukšte jūsų laukia kiek kitokia užduotis — išlikti gyvam kuo daugiau laiko. Kuo ilgiau išsilaikysite, tuo daugiau taškų gausite. Trečiajame aukšte turėsite suduoti kuo daugiau smūgių spyrių savo priešininkui per 99 sekundes. Tai nebus labai lengva, nes jūsų priešas ir jums patiems retkarčiais įtaisys mėlynę po



akimi ;). Paskutiniame, ketvirtajame, aukšte slypės visai kitoks tikslas — atmušti kuo daugiau energijos rutulių per 99 sekundes. Beje, šį režimą galima žaisti ir dviese, o tai tikrai smagu. Pirmame aukšte žaidžiant dviese sutiksite bene pačią įdomiausią užduotį. Sudavus priešininkui pradės degti bombos dagtis, kuriai sudegus priešininkas pralaimės. Tačiau jam smogus jums, bomba atsiras prie jūsų ir lygiai taip pat degs. Kitame aukšte susidursite su kiek keistoka užduotimi. „Baladojant" priešininką kils jūsų atakų galingumas, tad laimėsite tik tada, kai priešininką paklosite vienu combo ar smūgiu. Trečiajame aukšte viskas vyks panašiu principu, tik čia jūsų užduotis — ne nugalėti priešininką vienu mostu, o jį išmesti iš ringo. Jums kaunantis taip pat didės jėga: kuo daugiau kausitės, tuo toliau galėsite oponentą nublokšti nuo savęs ir taip išmesti jį iš

ringo. Paskutiniame aukšte turėsite kautis nenaudodami energijos, jos panaudojimas nuims didžiulį gyvybių kiekį.

BRING IT ON !

Dragon Ball Z Budokai 2 siūlo išties nemažą veikėjų pasirinkimą. Iš viso jų yra 34, įskaičiuojant galimus susijungimus. Kiekvienas veikėjas turi nemažą atakų, veiksmų arsenalą bei yra puikiai detalizuoti. Kaip jau turbūt žinote, visi žaidimo personažai sukurti panaudojant Cell-Shading technologiją, kurios dėka žaidimas tampa dar panašesnis į animacinį serialą bei dar labiau įtraukia į savo veiksmo verpetus. Daugelis personažų veiksmų perkelti tiesiogiai iš filmuko ir atrodo gerokai įspūdingiau. Vien ko vertas Vedžito Big Bang Attack... Nuostabūs efektai yra viena stipriausių žaidimo pusių. Tik pažiūrėkite, kaip atrodo Gokas, pasivertęs į trečio lygio super sajaną, tik pažiūrėkite, koks milžiniškas ir masyvus yra jo sukauptas Energijos rutulys, dar kitaip vadinamas Spirit Bomb, prie kurio drąsiai galėtume pridėti antspaudą su užrašu „Masinio naikinimo ginklas". Taip pat kiekvienas veikėjas turi po dvi aprangas, kurios perkeltos taip pat tiesiai iš filmuko. Dertų paminėti, kaip progresavo DBZ kovų arenos, lyginant su pirmtaku. Dabar jos atrodo daug gražiau, nors ir nėra kurtos naudojant Cell Shading technologiją. Pavyzdžiui, vienoje arenoje visa laiką lėtai, gražiai sninga, o štai valdovo Kajaus planetoje matyti tekantys kriokliai bei didžiuliai kalnai šalia jų. Arenų interaktyvumas taip pat vertas pagyrimo. Tarkim, jums

besikaunant mieste su savo priešininku, tvojate tokį stiprų smūgį, kad po to stebite, kaip priešininkas didžiuliu greičiu skrodžia orą ir galų gale atsitrenkia į namą, jį suskaldydamas į gabalus. Šaunu, ar ne?

CRASH–KILL–DESTROY!

Vis dėlto smagiausia šiame žaidime yra ne klaidžioti po Dragon World lygius, ne vykdyti Babidžio paskirtas užduotis, o tiesiog kautis. Kovos sistema, lyginant su praeita dalimi, beveik nepasikeitė, bet dėl patobulėjusios grafikos jaučiamas naujas šviežumas. Kovos metu galėsite smūgiuoti combo atakomis, kurias sudarys paprasti spyriai ir smūgiai, taip pat galėsite naudoti paėmimus, kurie šioje dalyje atrodo daug geriau. Kaip ir pirmojoje dalyje, galėsite naudoti ir energijos bangas. Maždaug pusė veikėjų turi po dvi skirtingo galingumo bangas. Čia taip pat bus skaičiuojama jūsų energija septyniomis juostomis. Atitinkami paėmimai ir bangos atims atitinkamą energijos kiekį, taigi turėsite ją tausoti. Visos kovos yra labai dinamiškos. Štai, atrodo, jau iniciatyva jūsų rankose, bet sėkmingai nusiblokavęs smūgį jūsų draugas puola į kontrpuolimą ir sėkmingai jus pritvoja. Kad taip neatsitiktų visada, turite būti budrūs ir neleisti priešininkui nė truputį atsikvėpti. Retkarčiais jūs pakliūsite į Burst Mode, t. y. smogus du stiprius smūgius jums ir priešininkui vienu metu ekranas užtamsės ir tematysite žaibišku greičiu besikaunančius kovotojus. Tada belieka kuo greičiau spaudyti–laužyti pultą, nes jei jūsų priešininkas tai padarys geriau, būsite apdovanoti vienu stipriu smūgiu į galvą. O tada jau geriau pasisaugokite, nes, ko gero, gausite dar vieną kitą smūgį arba teks paragauti energijos bangos. Kovoms įdomumo teikia pagerintas arenų interaktyvumas. Užtaikę gerą akimirką ir smogę atitinkamą smūgį galite pasiųsti priešininką į kokią nors uolą ir taip padaryti jam daug daugiau žalos nei įprastai. Prie bendros mūšio atmosferos dar prisideda ir užvedanti muzika, kuri sukelia stimulą kautis vis smarkiau ir smarkiau.

WHAT HAVE YOU COME TO BUY TODAY?

Būtent šią frazę jūs išgirsite vos ne kiekvieną kartą užėję į Skill Shop — kapsulių parduotuvę. Kapsulės būna trijų tipų: Physical, Ability, Support. Physical kapsulės — tai įvairūs paėmimai, Ability — tai bangos ir įvairūs power up'ai, kurie naudojami kovos metu. O Support, visiškai atvirkščiai, — kapsulės pakelia gynybos/atakos jėgą jau iškart prasidėjus kovai. Kapsulių skaičius šiame tęsinyje gerokai išaugo. Gal net padvigubėjo. Kapsules pirksite už Zen'us, kuriuos uždirbsite žaisdami World Tournament režimą. Užėmę pirmąją vietą Novice režime, gausite 15 000, Adept — 30 000, o Advance net 50 000. Brangiausios kapsulės kainuoja iki 10 000 Zen'ų. Jums teks išties nemažai paplušėti, norint įsigyti visas kapsules, tuo labiau jei kartais turnyro metu nusigręš fortūna ir nepasiekę finalo liksite be jokio piniginio apdovanojimo.

FAREWELL GOKU...

Faktas, kad Story Mode nebėra, išties liūdina, o nevykęs Dragon World režimas nepakelia nuotaikos, bet žvilgtelėkime į kitą žaidimo pusę — pagerėjusi grafika, toks pat šaunus valdymas, garsas ir dar labiau pasiryžę kautis tie patys DBZ personažai padaro žaidimą dar šaunesnį nei pirmtakas.

SIUŽETAS 89
Jei tik ateis bent vienas draugas...

GARSAS 81
Visi sprogimai bei įgarsinti dialogai skamba išties neblogai.

MUZIKA 84
Būtent ji ir ne kas kitas suteikia papildomą stimulą kautis.

GRAFIKA 87
Cell-Shading technologijos dėka žaidimo personažai atrodo dar labiau panašūs į tuos, kuriuos matome seriale.

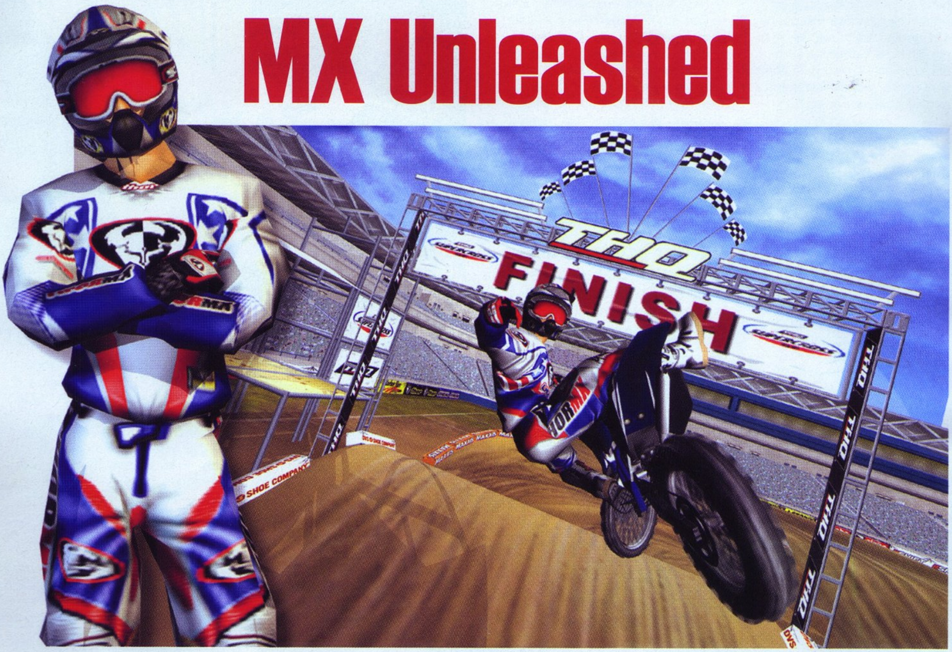
VALDYMAS 88
Toks pat paprastas ir nė kiek nepakitęs.

IŠVADA
Dar vienas produktas, sėkmingai panaudojantis Drakonų Kovos licenciją.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
87

MX Unleashed



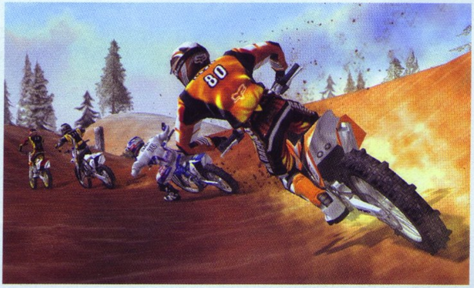
BEPROTIŠKI NUOTYKIAI TARP ORO IR ŽEMĖS

Kūrėjas: Rainbow Studios | **Leidėjas:** THQ | **Data:** 2004-03-28 | **Žanras:** lenktynės

MX serija per pastaruosius kelerius metus tapo neabejotinai geriausia motokroso serija. Iš šių žaidimų visada galima tikėtis nuostabios grafikos, įdomaus bei įtempto „geimplėjaus" bei kartas nuo karto atsirandančių naujovių. Naujausias serijos žaidimas MX Unleashed, kaip ir įprasta, žengia pirmyn nuo savo pirmtakų, pateikdamas mums daug didesnę įtampą bei dar daugiau naujienų nei anksčiau.

ID

Taigi eikime iš karto prie esmės. Žaidimas mums siūlo dviejų tipų lenktynes. Vienos iš jų standartinės, jose tenka sukti ratus aplink trasą bei lenktyniauti su kompiuterio valdomais oponentais. Kitos — šiek tiek nestandartinės, kadangi čia mus paleidžia vienoje teritorijoje ir tenka vykdyti įvairias beprotiškas užduotis, pavyzdžiui, lenktyniauti su milžinišku visureigiu ar per tam tikrą laiką surinkti tam tikrą skaičių taškų, atliekant beprotiškus triukus. Pagrindinis ir, ko gero, vienintelis rimtas režimas, kaip ir daugelyje lenktynių, yra Karjera. Čia mums tenka susikurti save, savo išvaizdą bei spalvas arba pasirinkti vieną iš profesionalių lenktynininkų ir pradėti lenktynes. Karjeros režime sutiksime anksčiau minėtas abiejų tipų lenktynes. Čia jos tarsi suskirstytos į du skirtingus čempionatus. Pirmajame tenka dalyvauti įvairiuose turnyruose, vykstančiuose atvirose bei uždarose patalpose. Visi turnyrai yra suskirstyti į 125CC ir 250CC galingumo motociklus. Žinoma, pradžioje mums nebus leista pajusti galingųjų 250CC motociklų



jėgą ir teks tenkintis silpnesnėmis transporto priemonėmis. Tiesą pasakius, pradžioje žaidimas pasirodė išties nuobodus ir neįdomus, kadangi motociklai buvo silpni, jiems trūko greičio, o man trūko įspūdžių, milžiniškų šuolių kalnais bei adrenalino. Na, bet pasiekus 250CC motociklų klasę, viskas pasitaisė į gerą, labai gerą situaciją. Visi turnyrai pasidarė neapsakomai „vežantys", kupini azarto, milžiniško greičio, neapsakomų šuolių milžiniškomis kalvomis bei beprotiškų triukų, atliktų aukštai ore. Bet, žinoma, tai tik viena Karjeros režimo dalis. Kita — ne tokia intensyvi ir daugiau technikos reikalaujanti dalis. Čia mus, kaip minėjau, paleidžia į milžinišką teritoriją, kur tenka vykdyti įvairias užduotis. Na, o užduotys išties įdomios bei įtemptos. Vienose iš jų tenka lenktyniauti su kita transporto priemone, pavyzdžiui, lėktuvu ar sportiniu automobiliu, o kitose tenka atlikti tikslius šuolius per kalvas, pradedant nuo pažymėto pradžios taško iki nukritimo ploto, ant kurio reikia nusileisti. Taigi, ko gero, antroji Karjeros pusė yra šiek tiek sudėtingesnė ir ne tokia azartiška kaip lenktynių čempionatas. Verta paminėti, jog už laimėtas lenktynes bei kitas užduotis jūs kilsite motociklininkų reitinge bei gausite atitinkamas pinigų sumas, už kurias galėsite atidengti naujas trasas, motociklus ir netgi transporto priemones, su kuriomis teko kovoti Karjeros režime.

Šiek tiek pakito ir valdymas naujoje MX dalyje. Nuo šiol norint aukščiau pašokti į orą, tenka prieš šuolį numesti kūno svorį į motociklo galą ir šuolio metu greitai pasilenkti į priekį, taip suteikiant motociklui galimybę aukščiau pašokti. Žinoma, motociklas ne kiekvieną kartą pašoks vienodai, nes tai priklauso nuo to, kaip gerai atliksite visą kūno svorio reguliavimą prieš atliekant šuolį. Taigi ši nauja idėja išties įdomi ir realistiška, smarkiai pranokstanti anksčiau vyravusią Preload funkciją, kuomet tekdavo laikant mygtuką užkrauti šuolį. Na, ko gero, bėgant metams bei tobulėjant žaidimams tenka žengti žingsnį realybės link.

Visa žaidimo grafika kaip ir anksčiau spindi miela bei švelnia išvaizda. Grafika nėra labai detali, kadangi visi vaizdai atrodo šiek tiek atitolę. Bet ji vis tiek išlaiko aukštą kokybės kartelę. Visi motociklai, jų animacija bei kiekvienoje trasoje matomas kraštovaizdis išties įspūdingi. Gaila, kad nematyti motociklų deformacijos ar likusių purvų bei sniego ant motociklo rėmų.

Žaidimo muzika taip pat aukštos kokybės. Dažnai girdimi jau, ko gero, klasika tapę roko hitai, kurie suteikia papildomo žavesio žaidimui. Visi kiti garsai, pavyzdžiui, motoro ūžesys ar krentančių vairuotojų nuo motociklo aimanos, skamba gan neblogai bei realistiškai.

Taigi MX Unleashed nors ir neatliko jokio perversmo ar technologinio pažangumo, bet vis tiek išlaikė MX serijos žaidimų lygį. Naujausioji serijos dalis išties geriausia iš visų sukurtų. Žaidimas nėra tobulos motociklų lenktynės, jam dar galima daug ko mokytis iš kitų tipų lenktynių, bet MX Unleashed tiesiog malonu žaisti. O tai, manau, svarbiausia visiems.

ĮDOMUMAS 89
Įtampa, azartas, beprotiški šuoliai. Ko dar reikia?

GARSAS 85
Jaučiamas realistiškumas.

MUZIKA 95
Roko stiliaus melodijos puikiai dera prie žaidimo.

GRAFIKA 85
Atrodo nuostabiai, tik šiek tiek mažoka detalumo.

VALDYMAS 90
Patogu, elementaru.

IŠVADA
Neblogas serijos tęsinys, sujungęs savo naujienas bei visa gera, kas buvo anksčiau, bei pateikęs mums solidų motokroso stimuliatorių.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
87

Fear effect

ĮVEIK BAIMĘ ARBA JI ĮVEIKS TAVE...

Kūrėjas: Kronos | **Leidėjas:** Eidos | **Data:** 2000-01-31| **Žanras:** veiksmo

Naktinis Honkongas apšviestas neoninėmis šviesomis... Savo skraidančiu automobiliu jūs lekiate tarp keistų dangoraižių. Taip prasideda Fear effect — Playstation laikų survival-horror žaidimas, pasižymėjęs išskirtiniu originalumu ir netapęs dar vienu Resident Evil klonu.

Honkongas — ne šių dienų. Tai greičiausiai ateities arba apskritai kažkokios kitos realybės Honkongas. O atvykote į šį populiarų miestą ne poilsiauti. Kino milijonieriaus dukra dingo paslaptingame Shan XI protektorate. Tačiau tai tik pradžia. Vėliau sužinosite, kad kovojate dėl pasaulio išlikimo. Ir kovojate prieš patį šėtoną, sumaniusį sudeginti planetą. Shan XI yra jo pagrindinė bazė. Taigi pasaulio likimas jūsų rankose. O kas mes tokie esame? Ogi smulki samdinių grupelė. Jūs pakaitomis valdysite tris herojus: pagrindinę veikėją, slaptumo specialistę Haną Tsu—Vachel, generolą Royce Glas ir sprogstamųjų medžiagų ekspertą ir šiaip stiprų vyrą Jakob Decourt.

Istorija, matyt, labiausiai prisidėjo prie žaidimo sėkmės. Visas žaidimas labai

jau panašus į filmą. Netikėti įvykiai beprotiškai greitai keičia vienas kitą ir neleidžia jums pasitraukti nuo ekrano. Kuo toliau, tuo labiau grimsite į šią intriguojančią istoriją.

Filmą Fear effect primena ne vien dėl dinamiškos istorijos. Čia savo darbą atlieka nepaprastai didelis vaizdo intarpų kiekis ir jų kokybė. Beje, atsimenate, kaip Final Fantasy 8 galėdavote kontroliuoti veikėjus FMV metu?

Staigmena! Fear effect tai darysite beveik visada.

Žaidimui bėgant, aplankysite apie 100 skirtingų vietovių. Iš prekybinės miesto dalies keliausite į uostą, tankias džiungles, supančias Hak Sir upę. Vėliau aplankysite Dai Yo šventyklą, pasižyminčią puikia architektūra. Ir dar daug daug kitų.

Fear effect grafika — žavinga. Savotiškas stilius išskiria žaidimą iš kitų. Nuolatiniai pulsuojantys vaizdo efektai leidžia jums jaustis žaidimo dalimi arba tikru filmo herojumi. Gyvybingi personažų judesiai, realistiški gestai ir veido išraiškos kuria gyvą, dinamišką grafikos pasaulį. Deja, kamera dirba prastai. Nors jos veiksmai tikrai kinematografiški, tai sukuria tam tikrų problemų. Bene didžiausia yra ta, kad labai sunku nustatyti nuotolį tarp savęs ir kito objekto. Tai komplikuoja tokius elementarius veiksmus, kaip, pavyzdžiui, durų atidarymą ar kokio daikčiuko paėmimą nuo stalo. Ne visi vaizdai iki galo atidirbti, kartais vaizdas atrodo lyg išplautas. Tačiau visi grafiniai pliusai labai lengvai nusveria smulkias grafines klaideles.

Herojai žaidime atrodo šauniai. Kaip jau minėjau, jie juda be galo realistiškai. Įgarsinimas taip pat puikus. Išvis kalbant apie veikėjų balsus, tokį profesionalų įgarsinimą kitame Playstation žaidime vargu ar sutiksit. O pati personažų išvaizda irgi nebloga. Galbūt Hana Larai Croft ir neprilygsta, tačiau grožio ir seksualumo iš jos neatimsi.

Fear effect valdymas labai jau primena seną, gerą, laiko išbandytą, bet ne itin patogų Resident Evil valdymą. Tik čia viskas dar sudėtingiau. Ir pirmosios dešimtys žaidimo minučių nežadės jokio džiaugsmo ateityje. Tačiau vos tik įvaldysite kontroliavimą, džiaugsmas grįš, ir jūsų niekas nebesustabdys. Valdymas turi savų privalumų: ne taip, kaip daugelyje tokio tipo žaidimų, bėgdami galėsite šaudyti ir užsitaisinėti ginklus.

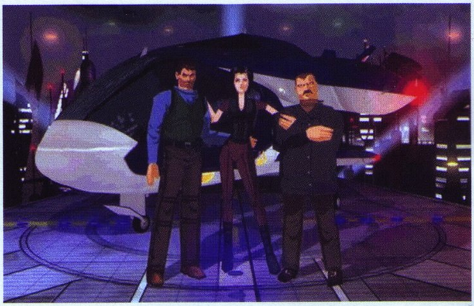
Ginklų arsenalas platus: įvairiausi šautuvai, automatai, peiliai, granatos ir netgi granatsvaidis. O šauniausia yra tai, kad rankose galite laikyti du šautuvus, o

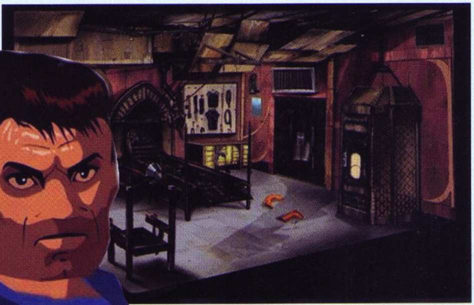
šaudymas iš dviejų ginklų tuo pat metu, patikėkite manimi, teikia milžinišką malonumą.

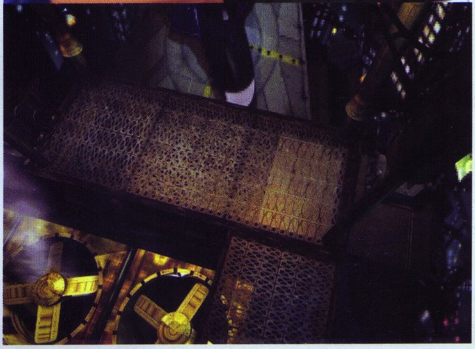
Tačiau vienas dalykėlis Fear effect žaidime iš tikrųjų pykdo. Dažnai pasitaiko, kad priešai susitelkia į didesnes ar mažesnes grupeles. Nukauti juos nesunku, kai žinai KAIP! O šitą informaciją sužinai tik po daugybės mirtis–„loading"–bandymas serijų. Mat čia reikia vis kito ginklo ar kitokios kovos technikos. Kūrėjai, matyt, siekė dinamikos kovose, tačiau nieko doro iš to neišėjo. Nors Save pointai visuomet netoli, tai vis dėlto atsibosta.

Su bosais irgi būna panašiai. Čia dažniausiai reikia atrasti jų silpnąją vietą, kuri būna tokia kvaila, kad apie ją net nebūtum pagalvojęs. O vėliau, kai pripranti prie tų silpnų vietų ieškojimo, kūrėjai jums iškrečia šlykštų pokštą — jūs valandų valandas (čia tik dėl vaizdinio efekto...) aiškinatės silpnybes, kol galiausiai suprantate, kad bosą reikia nukauti be sustojimo lakstant, šaudant ir mėtant granatas. Bet šiaip jau bosai verti pagarbos, nes nukauti juos nėra lengva. Kai kurių galia tokia pribloškianti, kad net geriausiai įvaldžius kovos techniką, viską daugiau lems sėkmė. Tačiau kadangi žaidimų pasaulis vis paprastėja, tokie reiškiniai sveikintini.

Fear Effect galvosūkiai sunkesni nei įprasta Survival-Horror žaidimams. Apskritai sąžiningiems žaidėjams prireiks daugybės valandų jiems įveikti, o mums, senai praradusiems gėdos ir bet kokio padorumo jausmus, padės Taktikos. Toks gyvenimas.







Fear effect — ne vien pavadinimas. Žaidime yra toks Fear effect matuoklis. Baimė visapusiškai kontroliuoja jus ir jūsų veiksmus. Čia nebus jokių vaistinėlių ar jėgos pridedančių tablečių. Už juos dirbs baimė. Paaiškinsiu. Kuo žemiau esate kritę baimės skalėje, tuo lengviau bus jus nudėti. Jūs bijote, nerimaujate, jūsų judesius kausto išgąstis, todėl sulėtėjate, jūsų veiksmai tampa padriki ir priešas jus be problemų nužudo. O jeigu matuoklyje esate pakilę, jūsų herojus tampa be galo stiprus. Jis įgauna pasitikėjimo, lengviau, greičiau juda ir priešus įveikti darosi kur kas lengviau. Bet kaip gi dirba tas matuoklis? Nuo ko priklauso baimės lygis? Gal neseniai kovėtės ir buvote sužeistas, o gal ilgai bėgote. Tuomet jūsų širdis ims plakti greičiau, ir matuoklis pasieks raudoną spalvą. Bet jei lengvai įveikėte grupelę priešų, iš pasalų nužudėte sargybinį arba išsprendėte sudėtingą galvosūkį, matuoklis normalizuosis ir pasitikėjimas grįš. Tokio dalykėlio, berods, dar niekur nebuvome sutikę. Jis tikrai kelia nuolatinę įtampą. Nerimo kupinas žaidimas skatina troškimą bėgti, šaudyti, kol pagaliau pasieksite ramybę. Ir juk iš tikrųjų viską šiame pasaulyje valdo ryžtas ir baimė... Ką nors pasiekti gali tik būdamas ryžtingas, tikras rezultatu. Pasiduosi baimei ar nerimui, gyvenimas tave įveiks.

Fear effect — šaunus žaidimas, įrašęs savo vardą į Playstation klasikos knygą. Be galo puikus siužetas priversdavo žaisti valandų valandas norint pamatyti, kas slypi už kito kampo. Gera grafika ir daugybė video intarpų kūrė tikro siaubo filmo atmosferą. Originalumo įpūtė baimės matuoklis, sulaužęs visus stereotipus. Playstation siaubo žaidimų rikiuotėje Fear Effect stovi tikrai garbingoje vietoje ir nusileidžia tik tokiems grandams kaip Resident Evil ar Silent Hill.

SIUŽETAS	95
GARSAS	80
MUZIKA	80
GRAFIKA	85
VALDYMAS	78

IŠVADA

Ypatingos atmosferos žaidimas, priverčiantis dar kartą susimąstyti apie baimę ir ją nugalėti.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **90**

Adomas

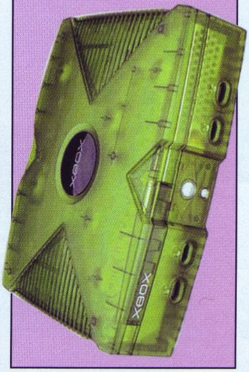
IRGI ŽAIDIMAI

XBOX PARDAVIMAI PADIDĖJO DVIGUBAI

Neseniai įvykęs *Xbox* kainų kritimas pradeda pasiteisinti: *Microsoft* pardavimų skyrius praneša apie dvigubą žaidimų sistemos pardavimų padidėjimą. Kaip tikina korporacijos vice prezidentas *Mitch Kox*, daroma viskas, kas įmanoma, kad būtų patenkinti vartotojų poreikiai. Priminsime, kad neseniai *Microsoft* sumažino *Xbox* kainą Šiaurės Amerikoje 30 JAV dolerių (iki 149 dolerių).

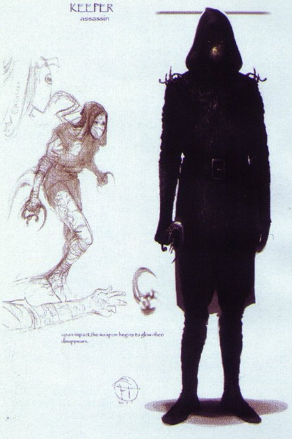
Pati *Microsoft* ažiotažu labai patenkinta, o štai žaidimų industrijos žinovai nusiteikę skeptiškai. Daugelis teigia, kad svarbus ne parduotų konsolių skaičius, o laikas, kurį konsolė bus populiari. Laukiama *Sony* atsako ir *PlayStation 2* kainos kritimo.

Dabar *PlayStation 2* kainuoja 179 dolerius ir jos kainos kritimas numatomas gegužės mėnesį. Artimiausiu metų laukiama *Xbox* kainos nuosmukio ir mūsų su jumis regione, t. y. Europoje.



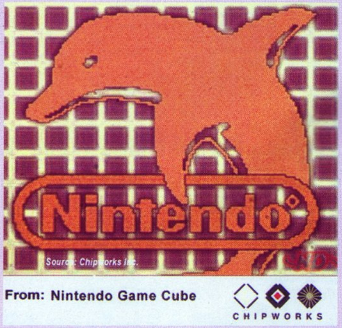
THIEF" LIKO BE GALVOS

Ilgai lauktas *stealth-action* žaidimas *„Thief: Deadly Shadows"* liko be vadovo. Dar neseniai šis postas priklausė Randy Smith'ui, dizaineriui, kuris *„Looking Glass"* studijos sudėtyje dalyvavo *„Thief: The Dark Project"* ir *„Thief 2: The Metal Age"* kūrime. Su kuo yra susijusi kadrų kaita *„ION Storm"* komandoje ir koks tolimesnis Rendžio likimas, nepranešama. Lygiai taip pat nežinoma, kaip susidariusi padėtis atsilieps žaidimui. Tačiau žinoma, kad į *„ION Storm"* iš *„Eidos Interactive"* atvyko pastarosios generalinis menedžeris *Trei Ratcliff*. Priminsime, kad jei viskas bus gerai, trečios serialo dalies apie profesionalų vagį, vardu *Garret*, pasirodymas JAV įvyks jau gegužės mėnesį — vienu metu *PC* ir *Xbox* platformose. Kada žaidimas pasirodys Europoje — kol kas nepaskelbta.

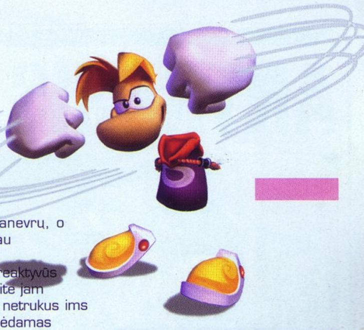


PASLAPTINGAS DELFINAS GAMECUBE KONSOLĖJE

Paslaptingą delfino vaizdelį galima surasti *Gamecube* procesoriuje. Konsolė, kuri planavimo stadijoje buvo vadinama *Dolphin* (liet. „delfinas"), matyt, tiek įkvėpė vieną iš dizainerių, kad jis paliko mažą delfino vaizdą procesoriuje. Ryškų vaizdą, tik kelis kartus padidintą, galite matyti paveiksliuke. Įdomu, kas galėtų būti pavaizduota *Xbox*'e?



Rayman 3



Kūrėjas: **Gameloft** | Leidėjas: **Nokia** | Data: **2003-12-11** | Žanras: **platforma**

Rayman — dar vienas garsus vardas, pasiekęs simpatiškąjį N-Gage. Šiam daikčiukui ir taip trūksta kokybiškų žaidimų, nekalbant jau apie platformerių pasirinkimą. Taigi didis Rayman vardas žaibiškai susilaukė N-Gage savininkų dėmesio. Kaip pavyko Rayman invazija į prašmatnųjį mobilųjį telefoną, išsiaiškinsime netrukus.

Nuotykiai prasideda, kai Rayman artimas bičiulis Globox suvalgo neaiškų ir pavojingą padarą Dark Lum. Globox pradeda keistai elgtis, kol galiausiai išvis pradingsta. Taigi mūsų darbas yra susekti draugo pėdsakus ir atrasti raganą, galinčią išgydyti Globox ar kaip kitaip padėti draugužiui. Istorija — kaip tik tokia, kokios ir reikia paprastam, nerūpestingam platformeriui.

Žaidimo „geimplėjus" nors ir ne originalus, tačiau solidus ir laiko patikrintas. Kiekvieno lygio tikslas bus panašus. Toks, kokį jį mes ir

įpratę matyti šio stiliaus žaidimuose. Surink reikiamą kiekį objektų ir keliauk toliau. Jei konkrečiau, tai Rayman 3 žaidime reikės surinkti tam tikrą skaičių Lumsų ir išlaisvinti padarėlius Teenies. Nors turų tikslas panašus, atlikimo būdai visuomet skirtingi. Teks ir pasiplaukioti, ir kovoti su didžiulėmis gyvatėmis, ir taip toliau. Visi lygiai be galo įvairiaspalviai ir originalūs.

Šis prancūzų kūrinys — klasikinis platformeris. O tiems, kas su šiuo mažu vyruku

atskirtomis nuo kūno galūnėmis dar nesate susipažinę, pasakysiu, kad jis gali išties daug. Laipiosite vijokliais, šokinėsite nuo uolų, šliaužiosite, nardysite, kovosite skraidančiais kumščiais ir netgi skrajosite oru savo be galo keistais plaukais. Vėliau išmoksite ir kitų manevrų, o senuosius dar labiau išlavinsite.

Rayman judesiai reaktyvūs ir gyvybingi. Tik leiskite jam atsipūsti, ir herojus netrukus ims jus linksminti išdarinėdamas įvairiausias nesąmones. Pavyzdžiui, susisuks į rutulį ir ims šokinėti kaip krepšinio kamuolys. Kiekvienas herojaus judesys, pradedant lakstančiais kumščiais ir baigiant šliaužimu ant pilvo, yra kupinas emocijų ir žavesio. Šie dinamiški Rayman veiksmai suteikia tokio žanro žaidimui būtiną gyvybingą, žaismingą atmosferą.

Ne vien tik pagrindinis herojus atrodo šauniai. Šis žavus 2D žaidimas pasižymi fantastiška grafika, kurią pastebime nuo pat pirmų žaidimo minučių. Spalvų paletė plati ir turtinga. Kūrėjai racionaliai ir protingai išnaudojo N-Gage galimybes ir pasiekė telefono 4096 spalvų ribą. Žavingai žaidime atrodo gamta: drugeliai skrajoja tarp medžių, rudeniniai lapai krenta į balas. Metaliniai daiktai spindi nuo saulės šviesos. Ypač gražiai atrodo tie mieli, keisti herojai, kurie, matyt, ir išskiria Rayman seriją iš kitų žaidimų. Ne vien tik Rayman atrodo keistai. Ten visi tokie!!! Veikėjų animacija glotni ir tikrai maloni žaidėjo akiai. Tiesa, priešai atrodo ir juda, lyg būtų tik ką užlipę į Empire State pastatą.

Garsui priekaištų taip pat negali būti. Malonu buvo klausytis kokybiškų garsų, sklindančių iš mažyčių N-Gage garsiakalbių. Garsų asortimentas išties platus. Girdėsite aikčiojimus, žiopčiojimus, inkštimus, spiegimus, kniauksėjimus ir niurnėjimus. Muzika tiesiog žaidžia ir išdykauja. Girdėsime linksmas melodijas, kuriose išgirsime daug retų, egzotiškų instrumentų.

Privalau pasakyti dar šį tą. Daugelis jūsų galite nurašyti šį žaidimą dėl to, kad jis vaikiškas ir lengvas. Ne, broliai ir seserys, klystate. Vaikškas paprastumas —

apgaulingas. Žaidimui įsibėgėjant užduotys sunkės ir sunkės. Profesionaliems platformeriams tai bus rimtas įgūdžių patikrinimas, o kiti gali netyčia ir sužeisti nekaltą N-Gage. Kalti prancūzai.

Rayman 3 iškelia naują kartelę ne tik ateities N-Gage platformeriams, bet ir visiems jo žaidimams. Prancūzų darbas įrašo savo vardą į N-Gage šlovės knygą šalia Tony Hawk, Tomb Rider ir Sonic. Kiekvienas N-Gage'eris privalo jį turėti savo kolekcijoje. *C'est beau, simplement beau...*

Adomas

GARSAS	80
MUZIKA	83
GRAFIKA	80
VALDYMAS	82
ĮDOMUMAS	87

C'est superbe!

IŠVADA 85

ANTRASIS N–GAGE RAUNDAS

Artėja didžiausias metų renginys — pasaulinė paroda Electronic Entertainment Expo (E3), kurios metu paskelbiami visi svarbiausi planai, pristatomi nauji žaidimai ir konsolės. Jau seniai aišku, kad naujieji Playstation 3 ar Xbox 2 bus pristatyti kitais metais, todėl visi su didžiuliu nekantrumu seka neakivaizdinę Sony in Nintendo kovą nešiojamų platformų rinkoje. Iki šiol nepajudinamai tvirtai šią rinką valdė Nintendo ir jų fenomenalus Game Boy, kurio modelių visame pasaulyje jau parduota daugiau nei 160 milijonų. Parodoje Nintendo pristatys ir savo naujausią kūrinį — nešiojamą konsolę su dvigubu ekranu, kurios kodinis pavadinimas — Nintendo DS (dual screen). Kompanijai Sony tai bus pirmasis bandymas susigrumti su Nintendo monopoliu — jie pristatys savo PSP (Playstation Portable). Beveik niekas neabejoja, jog šios dvi japonų kompanijos kovos iš paskutiniųjų, nes Nintendo stacionarių konsolių kovą pralaimėjo net ir naujokams Microsoft, o Sony mirtinai reikia naujos rinkos.

2003 – NEŠIOJAMŲ KONSOLIŲ METAI

Atrodo, viskas paprasta: du konkurentai, dvi konsolės ir tereikia palaukti kitų metų pradžios tam, kad pamatytume, kieno rankos bus iškeltos į viršų, o kas gulės ant ringo grindų. Yra vienas „tačiau" ir tai ne kas kita, kaip didžiausios mobiliųjų telefonų gamintojos Nokia eksperimentas N–Gage.

Debiutavęs pasaulinėje rinkoje praeitų metų spalio mėnesį, N–Gage iš karto patvirtino visas liūdnas prognozes. Praėjus porai savaičių po N–Gage debiuto pasirodžiusi statistika nustebino net ir didžiausius skeptikus. Pasaulyje buvo parduota vos keli tūkstančiai N–Gage, nors Nokia skelbė, jog jie pardavė net 400 tūkst. Praėjus trims mėnesiams vienas iš didžiausių JAV žaidimų prekybos tinklų GameStop pranešė, jog nutraukia prekybą N–Gage. Nepadėjo net trečdaliu sumažinta kaina.

Prireikė kelių mėnesių, kol balandžio 14

dieną, Nokia viceprezidentas Ilka Raiskinenas (Ilkka Raiskinen) viešai pripažino, kad N-Gage buvo „skubotai, todėl ne iki galo gerai sukonstruotas produktas, todėl N-Gage ir neišpopuliarėjo". Iš karto paskubėjo pridėti, jog mūšį pralaimėję, jie tikrai laimės karą. Šie pareiškimai nebuvo sutapimas, nes vos prieš porą dienų pristatytas naujas N-Gage, kuris buvo pavadintas N-Gage QD (pavadinimas nieko nereiškia). Tai nėra N-Gage 2, o greičiau jau N-Gage 1,5, kurį projektuojant buvo stengiamasi ištaisyti pirmtako klaidas.

N-GAGE QD – BEVEIK TOBULAS

Jau pirmo žvilgsnio užtenka, jog suprastum, kad Nokia laiko tuščiai neleido ir dirbo iš peties: N-Gage QD atrodo penktadaliu mažesnis, tačiau truputį storesnis ir nepalyginamai estetiškesnis. Korpuso šonus juosia gumos juosta, kuri turėtų apsaugoti nuo smūgių, klaviatūra bei kryptinis mygtukas labiau iškilę, todėl valdymas tapo patogesnis, jungtis dengia dangteliai, todėl galima manyti, jog N-Gage QD nepralaidus ir vandeniui. Žaidimo kortelės keitimo problema išspręsta taip, kaip ir reikėjo – dabar jai yra skirta speciali vieta korpuse. Žaidimus galima keisti patogiai, o jie įsijungia vos įdėjus kortelę. Mikrofonas bei garsiakalbis įmontuoti nebe šone, todėl dabar galima kalbėti nebenaudojant laisvų rankų įrangos, o šnekėdami neatrodysite juokingai. Vienas mažas trūkumas liko – sunku sugraibyti „atsiliepimo" mygtuką, kai tau skambina, tačiau tai – mažmožis.

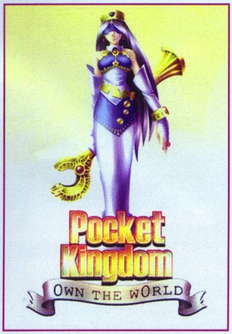
Kitas svarbus pakeitimas – ekranas tapo ryškesnis ir šviesesnis, todėl dabar tokie „tamsūs" žaidimai, kaip Tomb Raider, nebekelia nusivylimo bandant įžiūrėti blankias detales. Nors pats ekrano dydis ir nepasikeitė, bet dėl dizaino pakeitimo atrodo didesnis nei savo pirmtako.

Nokia tvirtina, jog prailgino baterijos gyvavimo laiką iki dešimties valandų. Straipsnio rašymo metu mes dar neturėjome savo nuosavo N-Gage QD, kaip ir niekas kitas pasaulyje, todėl paneigti ar patvirtinti šio teiginio negalime. Jeigu tai tiesa – šiuo aspektu N-Gage pasivijo Game Boy Advance.

Be jokios abejonės, visi šie pakeitimai kainuoja nemažai pinigų, todėl pasiruoškite ir nemalonioms žinioms. Naujame N-Gage nebeliko radijo imtuvo, MP3 grotuvo bei kelių PDA funkcijų. Blogiausia yra tai, jog nebėra USB jungties, kurios, mūsų manymu, buvo atsisakyta dėl to, jog jos pagalba buvo paprasta įdiegti ir žaisti piratinius žaidimus. MP3 grotuvo trūkumą galima išspręsti įdiegiant jį programiškai, bet radijo ir USB jungties reikės ieškoti sename ar dar naujesniuose N-Gage modeliuose, kurių Nokia žada išleisti visiems skoniams ir poreikiams.

ATEITIS VIS DAR MIGLOTA

Nepaisant visų tikrai gerų ir kai kurių kontraversiškų sprendimų (MP3, radijo, PDA funkcijų panaikinimas) Nokia taip ir neatsakė į vieną esminį klausimą: sutvarkėte konsolės problemas, o kur žaidimai? Tarp tų keliolikos pasirodžiusių iki šios dienos, buvo vos keletas, vertų dėmesio, o šiais metais Nokia žada, jog pasirodys dar keli, iš kurių verta paminėti tik Sega „Pocket Kingdom", Activision „Call of Duty" ir Electronic Arts „The Sims: Bustin' Out". Žinant, jog už N-Gage kainą galima nusipirkti Playstation 2 arba Game Boy Advance SP su keletu tikrai puikių žaidimų – mintys apie N-Gage ateitį prašviesėja nestipriai.



N-GAGE KLAIDOS

Praėjusiame numeryje analizavome originaliojo *N-Gage* modelio klaidas, tad dabar trumpai priminsime, kokios gi tos nuodėmės, neleidusios jam išpopuliarėti.

- Labai nepatogus žaidimo keitimas, nes kortelė paslėpta po baterija. Didelė tikimybė, jog pamesi vieną ar kitą detalę, ypač jeigu tai darai autobuse arba traukinyje.
- Negalima žaisti žaidimo, neįdėjus SIM kortelės.
- Net jeigu įdėjai SIM kortelę ir pasiryžai *N-Gage* naudoti kaip savo pagrindinį mobilųjį telefoną – jausies kvailai, nes telefono garsiakalbis yra šone.
- Nepatogus sistemos valdymas ir žaidimo įjungimas: reikia paspausti panašiai tiek mygtukų, kiek paprastame telefone, norint paleisti ten įdiegtus žaidimus.
- Trumpas baterijos gyvavimo laikas. Nepertraukiamo žaidimo laiko turite vos 4–5 valandas, todėl visada turi būti pasiruošęs minčiai, jog paskambinti nebegalėsi.
- Prastas žaidimų pasirinkimas. *N-Gage* beveik neturi originalių žaidimų – viskas jau anksčiau matyta kitose konsolėse. Be to, žaidimai seni. Ar verta už juos mokėti šimtą ir daugiau litų?
- Dydis ir išvaizda. Gerokai didesnis ir sunkesnis už *Game Boy Advance SP*, be to klaikokai atrodantis aparatas. Buvęs *Electronic Arts* prezidentas Džonas Ričitielo kažkada pasakė: „Kai tik jį pamačiau, supratau, kad tai tikras bjaurusis ančiukas – jis atrodo kvailiau nei maniau".
- Keistas ekranas. Dažnai užgesta nespėjus žaidimo iki galo „užkrauti", o pats formatas (siauras ir aukštas) labai riboja tokių žaidimų, kaip pirmo asmens šaudyklės, galimybes.

Visi šie dalykai buvo žinomi likus beveik pusei metų iki N-Gage debiuto, todėl Ilka Raiskineno pranešime skambėjo žodžiai: „QD kūrimas buvo pradėtas vos tik pradėjome prekiauti pirmaisiais N-Gage". Ar tikrai Nokia suprato savo klaidas? Beveik...

Mega Man Battle Chip Challenge

POSŪKIS 180°

Kūrėjas: **Capcom** | Leidėjas: **Capcom** | Data: **2004 03 19** | Žanras: **kortų mūšis**

Mega Man žaidimų seriją atsimename nuo pat mažų dienų. Pirštų neužtektų suskaičiuoti visai kiekiu ir turiniu turtingai kolekcijai. Konsolė taip pat buvo išbandyta ne viena, kaip ir žanras. Šiuo žaidimu padarytas dar vienas posūkis Mega Man istorijoje — strateginio/RPG/kortų žaidimo šioje frančizėje dar neturėjome.

Žaidimo pasaulis yra tas pats, kaip ir Battle Network žaidime, pasirodžiusiame prieš kiek laiko toje pačioje GBA platformoje. (Buvo išleistos trys dalys ir trečios dalies kelios versijos). Bet žanras kitas — iš RPG jis mutavo į gilų kortų žaidimą, primenantį visame pasaulyje žinomą Yu-gi-oh!

Istorija įrodė, kad Mega Man'o kūrėjai leidžia sau eksperimentuoti — žaidimų pasirodo daug ir dažnai. Nė vienas jų neįeina į istoriją, tačiau ir nebūna gėdingai nušvilpiamas nuo scenos. Rodos, jau tokia santvarka įsivyravo: kas kiek laiko privalom gauti naują Mega Man žaidimą, jį pažaisti, padėti į spintą ir neilgai trukus laukti tęsinio...

Battle Network smarkiai pagyvino frančizę. RPG stilius leido sukurti pilnesnį pasaulio paveikslą, serija tapo gilesnė ir labiau priklausoma nuo siužeto. Veiksmas vyko ir šiame žaidime sukasi apie kompiuterius, internetą, virusus. Pagrindinis veikėjas Lanas turi aparatą, pavadinimu PET (kažkas panašaus į Tamagochi), kuriame gyvena dirbtinio intelekto būtybė net navi. Ta būtybė ir yra Mega Man'as! Kovosite su piktąja WWW teroristų organizacija, norinčia užkrėsti kibernetinę erdvę virusu. Lanas meta iššūkį teroristams ir siunčia savo augintinį kiber erdvėje kautis prieš WWW gyvūnus. Visa tai

man jau labai girdėta — istorija beveik identiška Digimonų žaidimo trečiajai daliai PSone konsolei, tačiau vėliau panašumai sunyksta, išlieka tik panaši tema.

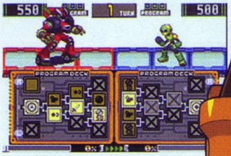
Šioje dalyje Lanas su Mega Man'u užsirašo kaip dalyviai į Battle Chip Grand Prix turnyrą. Nors jiems ten visai neblogai sekasi, iš tiesų yra bandoma sužinoti, kas sieja WWW su turnyru, kokių kėslų prigalvojo teroristai. Turiu pastebėti, kad šios naujausios dalies siužetas išsiskiria originalumu, nors „geimplėjus" iš RPG pavirto kortų žaidimu.

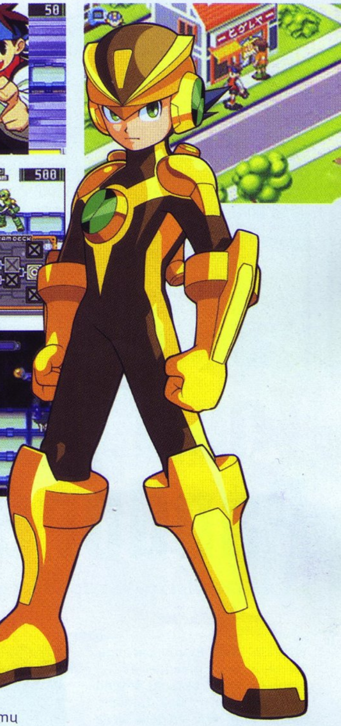
Vieno žaidėjo režimas vyksta turnyro forma, tačiau siužeto pagrindu. Nors kopsite lentelės laiptais, tačiau žaidimas nebus sausas ir beprasmis — pagrindinį vaidmenį atliks istorija, nes be jos būtų galbūt visai neįdomu. Geru kampu kyla mokymosi kreivė — pradėdami turėsite nedaug galimybių, bet nejusite bejėgiškumo ir apsiprasite su žaidimu. Vėliau galimybės smarkiai prasiplės ir pajusite malonumą visomis jomis naudotis.

Pats žaidimas kortomis vyksta dar neregėtu būdu. Atakas atliksite su Kovos mikroschemom (KM). Jas išdėliosite į dvylika dalių padalintame stačiakampyje. Vidury bus mikroschema, pavaizduojanti augintinį, kurį naudojate. Jis turi keturias savybes: HP (praktiškai kiekvienam žaidėjui žinoma santrumpa, ypač RPG mėgėjams — parodo, kokią žalą gali patirti gyvūnas), AP (atakos stiprumas), megabitai (parodo, kokį didžiausią virtualų dydį gali užimti gyvūnas).Tai apriboja kiekį patobulinimų, kuriais gerinsite savo kovotoją) ir elementas (priklausomybė kažkuriam elementui, kuri įtakoja atakų stiprumą „žirklių–šulinio–popieriaus" principu; keista, kad elementai čia gan netradiciški — elektra, medis, vanduo ugnis).

KM žaidime pasitarnauja ne vien puolimo metu. Kai kurie turi gynybinę ar gydomąją paskirtį. Treti netgi gali keisti aplinką, kad sutaptų tam tikram elementui priklausančios KM ir aplinka, o tai suteikia papildomos jėgos puolant ar ginantis.

Išdėliojus KM, žaidimu užsiima kompiuteris. Jis išrenka atsitiktines kortas iš trijų eilių priešais jūsų navis — tai nulemia būsimus jūsų kovotojo veiksmus. Augintinis kovos, kol baigsis AP arba praeis 10 raundų. Antruoju atveju pergalė apskaičiuojama pagal sunaikintų KM kiekį. Esmė tokia, tačiau dar daug gilesnis žaidimas laukia jūsų. Nemažai lemia strategija. Galėsite keisti išsidėstymą, kovoti prieš daugiau nei vieną priešą vienu metu. Žaidimo metu gausite naujų kortų bei pinigų, čia vadinamų zenny, už kuriuos galėsite apsipirkti parduotuvėse.





Grafika laikosi geros RPG išvaizdos rėmuose, išlaiko detales iš senesnių žaidimų. Garsas nedemonstruoja nieko pernelyg įspūdingo — girdėsite tradicines Mega man melodijas ir garsus. Bet tai nėra blogai! Kūrėjams pavyko išlaikyti seną žaidimo dvasią, jau per 20 metų besivaidenančią žaidimų pasaulyje, kartu pateikė šį tą visiškai naujo ir nematyto šioje serijoje.

Žygis

+ PRIVALUMAI

+ Yra dviejų žaidėjų režimas.
+ Idomi ir smegenų darbo reikalaujanti žaidimo mechanika.
+ Siužetas tokį žaidimą gali paversti kultiniu.

- TRŪKUMAI

- Konkrečių trūkumų žaidimas nelabai turi. Arba jis jums patiks, arba ne. O dėl skonio nesiginčijama... :-)

Išvada: kūrėjai nebijo paeksperimentuoti ir tokia iniciatyva bus visuomet palaikoma, ypač kai yra žinoma, kad jie sugeba daryt ką pradėję. Ar buvo dar koks nors kitas herojus, pasirodęs tokioje daugybėje įvairių žanrų?..

IŠVADA 82

GARSAS 74
Nieko stebinančio, bet, kaip kortų žaidimui — netgi labai gerai.

MUZIKA 70
Neypatinga, niekada tokia ir nebuvo.

GRAFIKA 84
Geras kontrastas tarp naujų laikų ir senųjų žaidimų.

VALDYMAS 80
Nieko sudėtingo, tačiau ir nieko naujo.

SIUŽETAS 75
Be jo žaidimas nesulauktų tokio dėmesio.

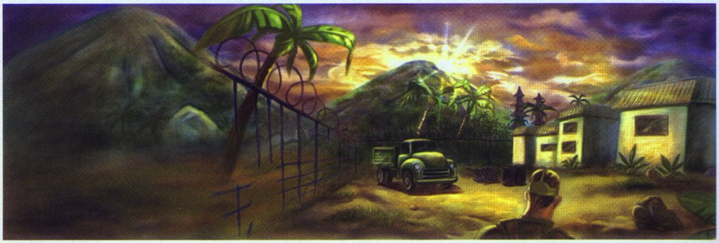
Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Kūrėjas: **Ubi Soft** | Leidėjas: **Ubi soft** | Data: **2004–03–26** | Žanras: **veiksmo**

TEN, KUR DOMINUOJA TAMSA...

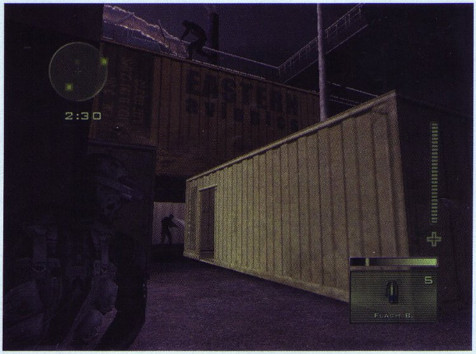
Taigi Ubi Soft mums parengė dar vieną staigmeną — ko gero, jau gyva žaidimų legenda tapusio Splinter Cell žaidimo tęsinį. Taigi visų žaidėjų širdis užkariavęs Semas grįžta su dar didesniais nuotykiais, beprotiškomis šnipų užduotimis, tikslais bei dar beprotiškesnėmis vietovėmis nei bet kada... Bei su visiškai nauju ir daugelio vadinamu revoliuciniu multiplayer režimu. Taigi, ponios ir ponai, pasitikite Semą. Jei, žinoma, sugebėsite jį pastebėti ar išgirsti.

Ko gero, didžiausią mįslę kelia žaidimo pavadinimo išplėtimas — Pandora Tomorrow. Na, bet visos mįslės įspėjamos, tad ir ši ne išimtis. Pandora Tomorrow yra kodinis pavadinimas, susijęs su neaiškios kilmės pavojingos teroristų grupuotės grasinimais pasauliui biologiniu ginklu. Taigi, kaip suprantate, tai išties rimta, ir be šnipų čia neapsieisi. Semas vėl ėmėsi tirti bei neutralizuoti teroristų grupuotę kartu su jos vadeiva bei biologiniu ginklu. Šį kartą visas vieno žaidėjo režimas padalintas į 8 misijas, kurios tikrai priverčia užtrukti jus ne mažiau kaip 12 valandų. Misijų vietovės išties pakito nuo pirmosios dalies. Šį kartą beveik neteks slapstytis įvairiuose dangoraižiuose ar kitose moderniose vietose, kadangi Pandora Tomorrow (PT) viskas vyksta mažiau civilizacijos paveiktose aplinkose. Teks apsilankyti ir Indonezijos džiunglėse, traukinyje, povandeniniame laive bei civilizuotuose miestuose, pavyzdžiui, Paryžiuje ar Los Andžele. Bet daugiausia veiksmo skirta džiunglėms, kurios išties nuostabios. Slampinėjant jomis girdisi laukinės gyvūnijos bei gamtos skleidžiami garsai, kiekvienas aukštos žolės lapas tiesiog paklūsta jūsų kojos judesiams ir



linksta į priešingą jūsų ėjimo kryptį. Priešai taip pat apsirengę kareiviškomis uniformomis bei gyvena ne kur kitur, o palapinėse. Patekus į jų būstus matosi sudėti krepšiai, prikrauti natūralios augalijos, bei šiaudiniai stalai su kėdėmis, ir tik reta palapinė, kurioje gali išvysti, ko gero, 15 centimetrų įstrižainės nesiekianti televizorių. Na, bet tai, ką teko išvysti iš Paryžiaus į Nicą riedančiame traukinyje, ko gero, ilgai dar išliks atmintyje. Landžiojimai bei laipiojimai po milžinišku greičiu skriejančio traukinio stogą, iš šono atsikišusius šlaitus bei apačią tiesiog nepapasakojami. Juos reikia pamatyti. Ką jau bekalbėti, kai patenkame į traukinio vidų... Kalbant apie patį Semą — vyrukas mažai pakito. Kai kas pastebėjo, jog jis šiek tiek

paseno :). Tikėkimės, jiems tik pasivaideno... Abu ginklai išliko beveik nepakitę, išskyrus tai, kad šautuvas gavo lazerinį taikiklį. Atsirado ir keletas niekelių, kaip signaliniai dūmai. Taigi arsenale didelėm naujienom nekvepia. Malonu, kad bent Semas įgavo naujų fizinių sugebėjimų. Nuo šiol Fišeris turi naujų talentų, pavyzdžiui, švilpavimą, kuris išties padeda, jei tinkamai sugebama pasinaudoti. Be to, nuo šiol Semas plastiškesnis bei atletiškesnis, sugeba sunkesnėmis aplinkybėmis užsikabinti už platformų ar vamzdžių, iškišti šautuvą su viena ranka iš už sienos bei atlikti šaunųjį SWAT pasisukimą, kuomet staigiai, priešui nepastebėjus, persisukama tarpdury nuo vieno sienos krašto į kitą 360 laipsnių kampu bei prisiglaudžiama prie sienos. Taip pat nuo šiol žaidime pakeista aliarmų sistema, kuri nuo šiol dažniausiai suteikia dviejų aliarmų limitą. Po pirmojo aliarmo teroristai užsideda apsaugines liemenes, o po antrojo šalmus, dėl kurių nebegalima atlikti headshot'o. Na, o po trečiojo — tiesiog HOLY CHRISTMAS FISCHER! WHAT DO YOU THINK YOU ARE DOING!?



Antroji žaidimo pusė — kelių žaidėjų režimas — ne ką prastesnė nei vieno žaidėjo. Čia mums tenka rinktis iš dviejų barikadų pusių: SHADOWNET šnipų arba ARGUS karių. Tikslas paprastas ir elementarus: šnipai turi sunaikinti zonoje esančius biologinius ginklus, o kariai — apginti. Na, bet čia ir yra visas įdomumas, kadangi šnipus valdome panašiai kaip ir Semą, tik, žinoma, jie yra skirtingi, kadangi neturi kai kurių Semo judesių, bet turi savųjų. O karius valdome pirmojo asmens perspektyva ir naudojame šaunamąsias priemones bei kitus mirtinus daiktus, kuo negali pasigirti šnipai, kadangi jiems tenka naudotis savo slaptumu ir rankų miklumu. Taigi daugelio žaidėjų režimą galima vadinti išties revoliuciniu, kadangi dar nieko panašaus neteko matyti, kai suvienijamos pirmojo ir trečiojo asmens perspektyvos.

Žaidimo grafika, kaip ir pirmtako, išties iš koto verčianti. Viskas nuostabiai detalu bei tikroviška, šešėliai, kaip visada, neapsakomi... Aplinkos iš visų šonų apšviestos galybe nuostabių šešėlių bei šviesų, nuo kurių net matosi patalpoje tvyrančios dulkės. Kartais tiesiog norisi žiūrėti ir žiūrėti į judančius šešėlius bei grožėtis, kaip dailiai jie „prilimpa" prie Semo kūno. Neapsakomas jausmas.

Garsas toks pat šaunus, kaip ir pirmtake, nes yra beveik nepakitęs, ir girdimi beveik visi tie patys garsai bei muzika.

Taigi naujasis Splinter Cell žaidimo tęsinys išties buvo vertas mūsų laukimo bei kantrumo. Suteikęs dar vieną ilgą vieno žaidėjo nuotykį, davė mums progą pasidžiaugti ir daugelio žaidėjų režimu, kuris išties vykęs. Paskutiniu metu nebežinau, kokių staigmenų gali sulaukti iš Ubi Soft. Jie nuostabus...

ID

GARSAS 95
Stipriai padidina tikroviškumo jausmą bei adrenalino kiekį.

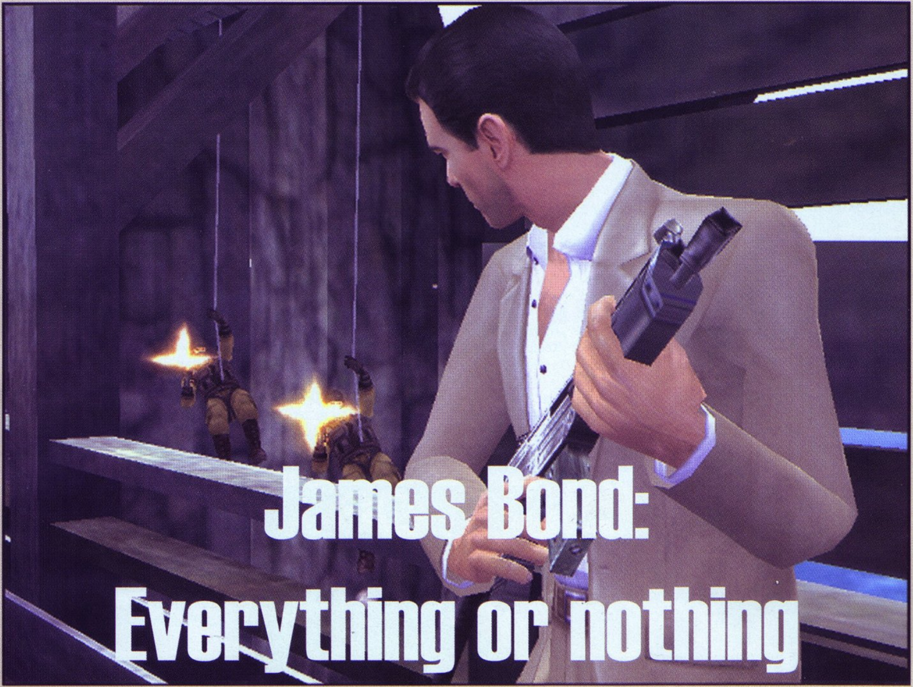
MUZIKA 90
Šauni kaip ir anksčiau.

GRAFIKA 99
Delfinas iškelia balą į aukštumas, bet nepakankamai.

VALDYMAS 90
Patogus ir pilnai suderintas su Xbox pulteliu.

SIUŽETAS 97
Visiška realybė bei tikrovė, kurios mes, paprasti civiliai, nematom, ir su kuria susiduria tie žmonės, kurių mes irgi nematom. Visiškas slaptumas.

IŠVADA 96
Žaidimas tiesiog "veža" savo nuostabia išvaizda, realiu siužetu bei kokybiškumu. Na, manau, užteks tuščiažodžiauti. Geriau eime žaisti Pandoras Tomorrow.



James Bond: Everything or nothing

Platinos gidas

Šiame gide nebus pateiktas pilnas perėjimas, nes vidutinis žaidėjas užstrigti neturėtų. Verčiau paskaitykite, kaip reikia įveikti žaidimą, kad būtumėte įvertinti Platina. Už tai jums bus atlyginta gausybe atrakinamų prizų ir žinosite, kad išspaudėte iš agento viską, kas tik įmanoma.

GROUND ZERO

Sudėtingumas: *

Platinos reikalavimai: neleiskite priešams jums padaryti daugiau nei 500 žalos.

Kad įveiktumėte lygį, ypatingų pastangų dėti nereikės. Tiesiog judėkite ne per greitai ir atsargiai, o gale lygio nesivarginkite sprogdindami bokštelį — tiesiog bėkite.

A LONG WAY DOWN

Sudėtingumas: * *

Platinos reikalavimai: baikite misiją per ribotą laiką

Pastato apačioje bėkite savo tikslo link, pakeliui išžudydami priešus. Įstatykite sprogmenį ir nusileiskite virve žemyn. Leiskitės kiek įmanoma greičiau. Čiupkite šarvus ir meskite granatą į tris priešus priekyje. Jei po sprogimo bus išgyvenusių, pribaikite juos šaunamaisiais ginklais. Išjunkite ventiliatorių ir pasislėpkite. Iš slėptuvės nužudykite kiekvieną priartėjusį priešą. Turėtų likti dar marios laiko. Kai nebebus nieko jūsų regėjimo lauke, bėkite tiesiai iki finišo, nekreipdami į nieką dėmesio.

TRAIN CHASE

Sudėtingumas: *

Platinos reikalavimai: pabaikite misiją per 2,15 min.

Pasirinkite motociklą, nes jis yra greitesnis ir kelias mažiau sudėtingas. Kai atvyksite į oro uostą, važiuokite paskui kitus motociklus ir jokiu būdu nesukite dešinėn. Surinkite pirmą ir trečią „Bondo akimirkas".

AN OLD FRIEND

Sudėtingumas: * * * *

Platinos reikalavimai: pereikite lygį nė kiek nesužeisti.

Labai sudėtinga, nes kiekviena mažytė klaidelė privers pradėti visą lygį iš naujo. Pačioje pradžioje slaptai sėlinkite ir žudykite priešus iš pasalų, nesukeldami triukšmo. Arba suraskite tinkamą momentą ir meskite granatą, kuri turėtų susprogdinti iškart kelis priešus. Sunaikinkite šešis pultus ir pasiimkite desert eagle'us. Šliaužkite į kitą kambarį. Slaptai neutralizuokite vyruką dešinėje ir pasiruoškite desert eagle susišaudymui. Šliaužkite toliau ir

keliais šūviais nudėkite pasirodžiusį priešą. Kitas oponentas ims į jus šaudyti, bet nepataikys, kol būsite pritūpę. Kai jį nusiųsit pragaran, šliaužkit iki durų ir eikit pro jas. Slaptai užmuškit vyruką kairėje ir pasislėpkite už priekyje esančių dėžių. Palaukite, kol ateis patruliuojantis sargas ir nudėkite jį šaudami į galvą su P99, kuris gali pasigirti duslintuvu. Jei gerai pataikysite, daugiau sargų nebeatbėgs. Šliaužkit pro kitas duris. Raskite priedangą ir nušaukite iš kairės ateinantį sargą į galvą. Bėkite jo link ir ten turėtumėte sutikti dar vieną sargą. Nušaukite jį ir pasislėpkite ilgojoje mašinos dalyje. Ten turėtų ateiti dar vienas priešas. Nudėkite jį, kol šis nepriartėjo. Daugiau niekas nebepasirodys. Dabar pasirinkite mėgstamiausią ginklą, įsijunkite šiluminį regėjimą ir eikite tolyn. Nešliaužkite. Kai pateksite į kitą patalpą, pasinerkite į Bondo jutimą, prirakinkite taikinį prie priešo dešinėje (tai jus sugrąžins atgal iš Bondo jutimo) ir sušaudykite niekšą negailėdami. Tai išties sunku padaryti, kad patys liktumėte nė kiek nesužeisti. Dabar raskite priedangą ir greitai šaudykite visus, bėgančius jūsų link. Jei taip ir liksite nesužeisti, Platina bus jūsų.

SAND STORM
Sudėtingumas: *
Platinos reikalavimai: nugalėkite generolą per 45 sekundes.

Nešaudykite generolo, kol jo nepasieksite, nes tik be reikalo išeikvosite šovinius. Raketomis sunaikinkite apsaugos skydų generatorius ir naudokitės bombomis, kai pritrūksite raketų. Jei pasirinksite bombas, atsistokite tiesiai virš generolo ir nejudėkite.

SERENA ST. GERMAINE
Sudėtingumas: ***
Platinos reikalavimai: pabaikite viešbučio misiją per 1,55 min.

Tiesiog įsitikinkite, kad lygio metu niekas jūsų nesustabdytų. Antrosios „Bondo akimirkos" atradimas kiek pagelbės, tačiau nepakankamai, kad galėtumėte nebesirūpinti. Jis netgi gali jus pristabdyti, jei nesate pakankamai įgudę manevravimo srityje. Prieikite tanko intarpą per 44 sekundes ir tada turėtumėte suspėti laiku.

VERTIGO
Sudėtingumas: ****
Platinos reikalavimai: pabaikite misiją per 4 minutes.

Pradžioje bėkite tamsiu tuneliu ir jo gale nužudykite priešą. Toliau skubėkite, bet išlikite atsargūs. Kai kilsite aukštyn siena, išsitraukite miego strėlytę ir šaukite ją į vyruką priešais jus, kai jau būsite viršuje. Tuomet Bondo Jutimu staigiai pakeiskite ginklus, nušaukite priešą dešinėje ir pasislėpkite už mažytės sienos. Nušaukite 2 sargus, o trečią pribaikite jau judėdami pirmyn. Kai kilsite kita siena, pasiruoškite pasitikti vyruką, besileidžiantį ta pačia siena virve iš viršaus. Kai jį sutriuškinsite, pasiimkite šarvus ir kilkite virve aukštyn. Su AK74 tuojau pat nukaukite sargą su raketsvaidžiu, nes jo ginklas šaudo ilgesniu nuotoliu nei kiti jūsų ginklai. Pastumkite vežimą ir po kiek laiko pasinerkite į Bondo Jutimą. Nusitaikykite į pastatą dešinėje ir šaudykite — taip įvykdysit savo užduotį ir gausite Bondo Momentą. Kiti trys priešai bus kietas riešutėlis. Juos nužudyti gan sunku, o patarimų, kaip tai padaryti, nelabai galima duoti, tiesiog SUNAIKINKIT tuos padugnes! Kilkite virve aukštyn ir kulkosvaidžio ugnimi pasitikite pasirodžiusius dar tris sargybinius. Kilkite dar kartą į viršų ir nušaukite sargą priešais ir dar vieną, stovintį kiek toliau pirmojo.

Dabar prasideda sunkioji dalis. Kad išliktumėte, jums prireiks bent pusės gyvybių stulpelio. Kopdami aukštyn, pasiruoškite migdančias strėlytes ir užmigdykite dešinįjį arba kairįjį sargą. Pasinerkite į Bondo Jutimą ir išsitraukite akinančią granatą. Akimirkai atsitraukite ir vėl grįžkite į Bondo Jutimą. Tada meskite į vidurinį priešą granatą. Nužudykite dar du sargus, pasiimkite šarvus bei jungtį ir leiskitės žemyn. Su MP5K nužudykite vyruką priešais ir virve leiskitės žemyn, nekreipdami dėmesio į sargus su savo virvėm. Jums turėtų būti likusi apytiksliai minutė. Su tuo pačiu šautuvu naikinkite būrius priešų ir neužmirškite įstatyti jungties. Jei nusileidote ir liko dar pusė minutės, privalote paskubėti. Jei liko daugiau laiko, nerkit į priedangą iki kol liks 32 sekundės. Įmanoma šią vietą pabaigti ir likus 25 sekundėms, bet šansai nėra dideli. Sušaudykite jūsų link atskubančius priešus. Tada čiupkite šarvus ir kuo greičiau pabaikite lygį, į nieką nebekreipdami dėmesio.

THE RUINED TOWER
Sudėtingumas: *****
Platinos reikalavimai: iššaukite ne daugiau 10-ies šovinių

Pradžioje palaukite, kol pirmas sutiktas priešas apsisuks, o tada prisėlinkite ir nužudykite jį. Jei kitas priešas pastebės savo žuvusį draugą, jis pribėgs ir atsistos patogioje pozicijoje, kur galėsite jį nudėti. Jei ne, tai patys pakilkite aukštyn ir paslapčia jį nužudykite. Taip padarę gausite Bondo Akimirką. Išeikite iš pastato ir šliaužkite dešinėn. Sekundėlei stabtelėkite, palaukite, kol praeis sargybinį, ir slapta jį neutralizuokite. Tuomet palaukite saugiai pasislėpę už griuvėsių, kol kitas sargybinis išvys prastos lemties sulaukusį bendradarbį ir jo patykoję taip pat užverskite. Turėtumėte gauti dar vieną Bondo Akimirką.

Pakilkite virve į snaiperio buveinę, čiupkite snaiperinį šautuvą ir nušaukite raketininką. Nusileiskite žemyn ir judėkite tiesiai, kol prieisite koloną. Raskite priedangą, nes keli sargybiniai ims bėgti jūsų link. Nušaukite juos, kai bus prie pat jūsų. Kai nebeliks priešiškai nusiteikusių sargybinių, grįžkite į snaiperio bokštelį ir pasiimkite šarvus. Nusileiskite žemyn ir išsitraukite Desert Eagle. Bėkite tiesiai prie kitos vietos, kurioje kilsite virve, pakeliui nužudydami kelis priešus (iššaukite ne daugiau 3–4 šovinių. Greitai pakilkite ir pasilenkite, kad apsisaugotumėte nuo priešų iš apačios. Jei teisingai viską atliksite, prarasite labai nedaug sveikatos.

Jei nematote nė gyvos dvasios besiartinančios jūsų link, tuomet išleiskite Q vorą prie šarvų, bet jų nepaimkite. Palikite juos ten, kur yra, kad vėliau galėtumėte pasiimti, kai tikrai reikės. Nebent dabar jie jums jau būtini. Raskite priedangą nuo priešais jus esančių priešų, ir kumščiais atitalžykite pirmąjį prie jūsų priartėjusį. Kitą priešą sukepkite su savo Desert Eagle. Bėkite prie galinio dangčio, kol prie jo esantis sargas yra nusisukęs, ir trenkite jį į sieną. Tuomet bėkite prie kito dangčio. Išsitraukite Desert Eagle ir nušaukite kiekvieną, kuris išdrįs jus persekioti. Taip pat galite naudoti Migdančias strėlytes. Palikite dar bent tris šūvius savo sąskaitoje.

Kai baigsite kovą, pasiimkite iš savo Q voro šarvus ir dar vienerius, besimėtančius tarp griuvėsių. Kaip bebūtų, jokiu būdu neimkite raketsvaidžio, nes tuomet jus persekioti ims daugiau priešų.

Nusileiskite ir stumtelėkite vežimą. Palaukite šiek tiek, kol šis trenksis į sieną. Bėkit laukan

ir ten į jus pataikys raketa. Tai nieko baisaus, nes turite pilną stulpelį sveikatos ir priešais guli dar vieni šarvai. Čiupkit juos ir išsitraukite Desert Eagle. Bėkite lygio pabaigos link, nušaudami pakeliui besipainiojančius priešus, tik pasilikite vieną šūvį dinamitui šalia vartų susprogdinti. Žengę pro vartus, pabaigsite misiją.

DEATH OF THE AGENT

Sudėtingumas: * * * * *
Platinos reikalavimai: gaukite ne daugiau nei 100 žalos.

Iš pat pradžių paleiskite vorą virš sargybinių ir numeskite. Tokiu būdu gausite Bondo Akimirką. Tuomet leiskitės žemyn laiptais ir nušaukite sargą apačioje. Pakalbėkit su 003. Nužudykite kitą sargą, kol šis jūsų nepastebėjo. Kitus du priešus užpulkite labai staigiai. Bėkite tiesiai ir nušaukite du sargybinius, kol jie nespėjo nubėgti iki priedangos, nes iš ten juos sunku bus iškrapštyti, patiems nepraradus sveikatos. Paimkite šarvus bei Sig 552 ir bėkite tiesiai į katakombas. Nekreipkite dėmesio į paskui bėgančius priešus, jie patys neis į požemius. Kai pasieksite išėjimą iš katakombų, iškart nepulkite svirtimi atidarinėti durų — prieš tai patikrinkite, ar nebėra aplink jokių sargų. Kai nulenksite svirtį, raskite gerą priedangą ir pasinaudokite granatomis — tai lengviausia priemonė kovoti. Taip pat galite be didesnio vargo gauti trečią Bondo Akimirką — tereikia susprogdinti dujų kanistrą, kol vienas priešų dar stovės šalia jo. Kai atsikratysite visų piktadarių, tiesiog eikite, kol pereisite šį lygį.

A SHOW OF FORCE

Sudėtingumas: * *
Platinos reikalavimai: pasiekite lėktuvą nuo 003 slėptuvės per 45 sekundes.

Kai baigsite pirmąją misijos dalį, šokite ant motociklo ir važiuokite juo dešinėn. Pririedėjus kryžkelę, mašina pastos jums kelią. Jos išvengti paprasčiausia pro dešinę pusę. Pakeliui atlikite nedidelį šuolį ir sukite tiesiai į miško takelį — taip gausite dar vieną Bondo Akimirką. Kai išvažiuosite į kelią, sukite dešinėn ir išvydę vartus važiuokite pro kairę pusę, pro tarpą tarp vartų ir sienos. Taip sutaupysite ypač daug laiko. Jei dar liko 7 arba daugiau sekundžių, iki lėktuvo nuvykti spėsite. Neužmirškite, kad lėktuvo durys nebūtinai turi būti pilnai atvertos, kad patektumėte vidun.

MARDI GRAS MAYHEM

Sudėtingumas: * *
Platinos reikalavimai: nuo telefono iki sunkvežimio nukakite per 40 sekundžių

Jei visąlaik judėsite teisingu keliu ir į nieką neatsitrenksite, Platiną gausite be jokio vargo.

THE KISS KISS CLUB

Sudėtingumas: * * * *
Platinos reikalavimai: neiššaukite nė vieno šovinio

Iš pat pradžių padarykite panelei masažą, kad ši nesukeltų aliarmo. Tuomet sukite į kairę ir prieš duris pradėkite šliaužti. Slapta nugalėkite priešais stovintį vyruką, sekundei atsistokite ir vėl pritūpkite. Jei veiksmų seką atliksite teisingais laiko tarpais, vieną sargą izoliuosit nuo šio pasaulio, kitam to net nepastebėjus. Tiesą sakant, nėra didelio skirtumo, būsite pastebėti, ar ne. Jei jus pamato, tiesiog pradėkite bėgti ir pasitaikius gerai progai atsigręžkite į priešą ir nukepkite jį. Jei nepastebi — tiesiog slapta Šliaužkite į kairę ir sudaužykite šviestuvus, nužudykite tris priešus. Kol kas neimkite šarvų, o pribėkite kaire puse nuo kolonų prie vienos savo aukos, kuri vis dar gyva, ir priplokite ją. Jei praradote pernelyg daug sveikatos bandydami ji užmušti, bandykite iš naujo. Po viso šito dar lieka du priešai, stovintys balkonuose priešingose pusėse. Priešais jus esančiam vyriokui užtenka vieno mesto butelio, kad jį užmuštumėte, o kitam — dviejų. Skubiai pasislėpkite už kolonos ir pasiimkite butelį, kol jis nešaudo arba užsitaisinėja ginklą. Užbėkite aukštyn ir meskite butelį į jį, tik neužmirškite naudotis X, o ne R1 mygtuku, ir grįžkite atgal po

Kai grįšite į automobilį ir pradės bėgti Platinos chronometras, skubiai atsitraukite, važiuokite iš ten ir sukite dešinėn. Važiuokite keliu iki pirmo posūkio dešinėn ir po to į aikštelę. Važiuokite pro ten, kad gautumėte Bondo Akimirką. Važiuokite tiesiai ir nesukite nė į vieną pusę. Kai pasieksite žemę po šuolio, sukite maždaug 50 laipsnių dešinėn. Kai grįšite į kelią, važiuokite, kol pasieksite blizgantį mėlyną apskritimą. Jei pasieksite jį laiku, Platina bus jūsų. Telieka pabaigti likusią misijos dalį.

atsikratykite juo. Bet kuriuo atveju, atrakinkite duris, už kurių jums iš paskos sėlins vienas vyriškis. Bėkite link jo ir staigiai nužudykite. Po to leiskitės laiptais žemyn. Jei prieš tai sutiksite daugiau nei vieną priešą — nesidrovėkite visus juos nužudyti. Apačioje pulkite dar vieną priešą su Desert Eagle, tuo pačiu stengdamiesi išvengti jo šūvių. Pasiimkite šarvus iš už prekystalio. Atidarykite duris ir praleiskite intarpą, nes jo metu Bondas iššauna du p99 šovinius, kurie atimami iš jūsų sąskaitos.

balkonu. Tą patį padarykite ir su likusiu priešu. Iškart jis nemirs, tad pasiimkite dar vieną butelį po arba šalia balkono ir pabaikite jo gyvenimo dienas. Dabar nebeliko nė vieno jus persekiojančio priešo. Kol kas. Pasiimkite šarvus ir kilkite liftu aukštyn.

Traukite kambario su kortele link ir priešais turėtų iššokti vyriokas su šautuvu. Jei bėgsite pakankamai greitai, galite jį stumtelti į sieną ir patys likti nesužeisti. Eikite link kambario, bet vidun nosies dar nekiškite. Turėtų pasirodyti keli priešai su laužtuvais, bet juos nugalėti

nėra sudėtingas darbas. Tiesiog kontratakuokite jų puolimus ir patekite į Jėgos Režimą. Bėkite tiesiai sargybinio link ir nužudykite jį. Turėtumėte gauti šiek tiek žalos, tačiau Jėgos Režimo dėka visai nedaug. Griebkite kortelę, šarvus ir bėkite atgal prie lifto.

Kai nusileisite liftu žemyn, ten jūsų lauks gal 15 vyriokų su laužtuvais, tačiau nepulkite į paniką. Bėkite scenos, kur dainuoja Mya, link, bet kol kas nenaudokite kortelės. Išžudykite visus priešus, kol šie dings jums iš akiračio. Jei netoliese dar nepasiėmėte baterijos, dabar tą padarykite. Dabar panaudokite kortelę durims atrakinti, o už jų lauks 2 priešai: vienas beginklis, kitas — su pistoletu. Jei dar nepanaudojote savo nano kostiumo ankstesnėse lygio dalyse, tai nužudžius šiuos priešus, kitų užklupimas nesukels nė menkiausių problemų. Įjunkite savo nano kostiumą ir pakaitomis tai bėkite, tai lankstykitės, kad kostiumas neprarastų savo efekto ir kad jūs judėtumėte pakankamai greitai. Pasiekę duris, misiją pabaigsite.

DEATH'S DOOR
Sudėtingumas: * * * *
Platinos reikalavimai: pabaikite misiją per 3:15 min.

Prasidėjus misijai, raskite priedangą ir nušaukite pirmąjį priešą į galvą. Staigiai lįskite iš priedangos ir nušaukite vyrą, bėgantį tolyn nuo jūsų. Kuomet praeisite atvirus vartus, kairėje bus pora priešų. Kirskite mažą tiltelį ir sukite į kairę, kur vyriškis puls salto jūsų link. Nužudykite jį ne ginklais, o kumščiais. Eikite į pastato vidų ir visų pirma vėlgi rankomis nužudykite dešinėje esantį priešą, nes tasai turi šautuvą. Sukite į kairę, kur nužudysite dar vieną nepageidaujamą personažą. Bėkite į lauką (neimkite šarvų) ir eikite tolyn. Atsiminkite čia esančių priešų išsidėstymą ir greitai juos išžudykite. Jei greitai juos žudysite, būsite smarkiai sužeistas, tačiau paprasčiausiai pasiimkite šarvus. Dabar pabėgėkite atgal ir nušaukite snaiperį ant stogo. Pakilkite į varpinę ir raskite Skeletų raktą. Leiskitės žemyn ir įsiminkite priešų slaptavietes, kad jūsų neužkluptų netikėtai. Pakeliui atgal į pastatą, sušaudykite priešus, kurie nebus tokie paprasti varžovai kaip anksčiau. Prieš įeinant vidun, čiupkite šarvus su voro pagalba ir, kad sutaupytumėte šiek tiek laiko, vorą palikite vietoj. Kai tik pateksit vidun, nušaukite vyruką, kuris atsiridens tiesiai priešais akis, tada pribaikite snaiperį. Prieš kildami laiptais aukštyn, raskite priedangą ir judėkite kiek atsargiau. Viršuje nužudykite porą priešų ir pasiimkite šarvus. Dabar dar turėtų likti apie 50 sekundžių. Išeikite į lauką, eikite iki dragunovo ir nudėkite du priešus žemiau jūsų. Išsitraukite dragunovą ir šaukite į dėžę. Likusią lygio dalį bėkite kaip pamišę ir niekur neužsibūkite. Kai praeisite duris, Platinos apdovanojimas priklausys jums.

BATTLE IN THE BIG EASY
Sudėtingumas: * * *
Platinos reikalavimai: nuo Bondo slėptuvės iki Diavolo stovyklos nukakite per 55 sekundes.

Platiną gauti visai nėra sunku, tačiau įvykdyti misiją — visai kita kalba.

Kad įtilptumėte į Platinos laiko rėmus, nešvaistykite pernelyg daug laiko žudydami priešus bei naudokite „rūgšties balas". Tiek tų patarimų šiam lygiui :-)

FADED SPLENDOR
Sudėtingumas: * * * *
Platinos reikalavimai: nepatirkite daugiau nei 100 žalos.

Iš pat pradžių paleiskite vorą, kad šis susprogdintų du besišnekučiuojančius sargus. Pasislėpkite už sienos ir nušaukite vyruką, kuris versis jūsų link. Iškart po to nugalabykite snaiperį (tam turėsite ne per daugiausiai laiko, todėl skubiai nukreipkite raudoną tašką į jo galvą). Dabar užsilipkite ten, kur buvo tasai snaiperis. Pasislėpkite už sienos ir nupilkite sale bėgantį vyruką. Sukite dešinėn ir pasislėpkite už sienos prie laiptų, kad nukeptumėte dar du priešus. Kai nusileisite žemyn, vienas vyriokas įsiridens į kambarį. Jei suskubsite, galite jį paslapčia nužudyti — tai jau bus žaidimo klaida, kuomet jus puolantį priešą nužudysite, lyg tas jūsų net akyse nebūtų regėjęs. Dabar šaukite į šviestuvą, už tai gausite Bondo Akimirką. O kokį jungiklį dabar reikėtų nuspausti? Tą, kuris slepia šarvus, todėl, kad snaiperius kairėje nužudysite turėdami priedangą. Kaip bebūtų, visąlaik neapleiskite priedangos ir įsitikinkite, kad joks

šmikis nesugalvojo užlįsti už dėžės, nes tuomet jūsų pusėn būtų paleista granata. Kai nužudysite tris priešus, eikite kito jungtuko link. Kai jį nuspausite, raskite priedangą, pažiūrėkite į dešinę ir nušaukite du snaiperius remdamiesi „raudonojo taško" taktika. Tuomet staiga atsisukit kairėn — iš ten galite tikėtis nemalonumų. Išžudykite vyrukus, radusius prieglobstį po stalais, ir vėl patikrinkite kairę pusę. Jei nieko nematote, kilkite laiptais aukštyn, tačiau dėl visa ko nuspauskite L1, jei kartais per neapsižiūrėjimą ten liktų priešiškai nusiteikusių gyvų būtybių. Pakilę iki snaiperių gūžtų, pasislėpkite už dėžės ir pasisaugokite iš kairės atbėgančio priešo. Dėl geros vyruko pozicijos, bus ganėtinai sunku jį nudėti. Kai visus tris išsiųsite pragaran, užeikite į kitą kambarį ir staigiai slėpkitės už dėžių kitoje pusėje. Slapta saugykla bus už nugaros. Du vyrukai turėtų bėgti jums iš paskos. Kai juos nužudysite, pasiųskite vorą žemyn iki pat lygio apačios ir pasilikite vėlesniam laikui. Durys bus atidarytos ir už jų nelauks jokie sargybiniai. Atidarykite saugyklą ir susirinkite joje esančius daiktus. Dabar grįžkite atgal ir eikite iki sienos, kur yra snaiperis. Priešais turi būti laiptai. Du sargai turėtų pasileisti jums iš paskos, tačiau jei taip neatsitiktų, sunaikinkite juos po to, kai nušausite snaiperį. Nesileiskite į antrą aukštą žemyn. Pakilkite virve aukštyn ir pasislėpkite. Ten nudėkite porą sargybinių ir grįžkite atgal, kur buvote prieš tai. Pasislėpkite už kompiuterių ir aktyvuokite vorą, kad susprogdintumėte kelis sargybinius. Dabar meskite porą granatų, kad sulygintumėte su žeme likusius priešus. Misija baigta.

THE MACHINERY OF EVIL
Sudėtingumas: * * * *
Platinos reikalavimai: neiššaukite daugiau nei 10 šovinių.

Iš pat pradžių į rankas imkite šautuvą. Dabar bėkite į artimiausią kambarį dešinėje pusėje ir šaukite į mažą elektros iškrovą. Susprogdinkite aparatą. Išeidami nušaukite vyruką su šautuvu. Eikite mašinos link (ne automobilis, o mechanizmas bendrąja prasme) tolimajame dešiniajame kampe ir susprogdinkite ją. Eidami lauk, apsiginkluokite granatomis ir dvi tokias meskite judėdami prie artimiausios, kairėje pusėje esančios mašinos. Judėdami pirmyn prie paskutinės mašinos, meskite dar vieną granatą. Kai galutinai susitvarkysite su valdymo pultu, atsistokite už durų, kol šios susprogs. Eikite vidun ir

paleiskite vorus, kad šie sunaikintų kompiuterio šerdį — juk jų negali nukratyti elektra!

THE PONTCHARTRAIN BRIDGE

Sudėtingumas: * * * *
Platinos reikalavimai: pabaikite misiją per 3:10 min.

Pradėję lygį, važiuokite mažu tilteliu, kad nukirstumėte kampą. Galite peršokti tvorą — tuomet gausite Bondo Akimirką. Kai pasieksite kelią, ignoruokite visus priešus ir stenkitės išvengti eismo. Stenkitės išlikti „Greičio Režime" kaip tik galima ilgiau. Nebandykite gauti trečiojo Bondo Momento šokdami per statybas. Kai pračiuošite po cisterna, pradėkit šaudyti raketas į du sunkvežimius. Taip pat stenkitės išvengti liepsnojančių kamuolių, kuriuos į jus mėto iš sunkvežimių, nes jei į jus pataikys, prarasite baisiai daug sveikatos. Kai prisivysite nasrus, su ugniasvaidžiu privalėsite susprogdinti dvi priekines jo padangas.

A SIMPLE EXCHANGE

Sudėtingumas: * * *
Platinos reikalavimai: pabaikite misiją per 40 sekundžių.

Trumpas lygis, tačiau mažai laiko jam įvykdyti. Pagrindinis patarimas: visą laiką bėkite!

Pačioje pradžioje nušaukite pirmą priešą su migdančiąja strėlyte. Bėkite tiesiai prie vyruko su kortele, nušaukite jį ir čiupkite kortelę. Turėtų likti dar apie 30 sekundžių. Išjunkite lazerius. Bėgdami atgal su strėlyte užmigdykite dar vieną sargą. Kai lipsite laiptais, nušaukite priešą, jei tokį sutiksite, o jei ne — bėkite pirmyn, ignoruodami visus priešus dešinėje. Kai pakilsite aukštyn, eikite tiesiai ir sukite į kairę. Jei vyrukas iššoks priešais, nušaukite jį. Dabar baikite misiją į nieką neatsitrenkdami ir išvengdami bet kokių sužeidimų. Jei nepavyks — bandykite dar kartą! :-)

RED LINE

Sudėtingumas: * * *
Platinos reikalavimai: pabaikite misiją per 4:50 min.

Pradžioje laikykite X mygtuką nuspaudę, kol neprasidės startas. Laikykitės dešinėje automobilių pusėje, išlaikydami pakankamai nedidelį atstumą. Nepristabdykite. Kai tik rasite progą gauti Bondo Akimirką, atlikite veiksmą. Turėtumėt pakilti į antrąją vietą. Jei nepavyks — bandykite iš pradžių. Pirmąjį lenktynininką aplenkti nebus taip lengva. Posūkiuose nestabdykite, o tik lengvai atleiskite akceleratorių. Niekur nesitrenkite ir kiekvienai progai pasitaikius gaukite Bondo Akimirką.

AMBUSHED

Sudėtingumas: * * * * *
Platinos reikalavimai: neiššaukite nė vieno šovinio.

Lygio pradžioje pribėkite prie priešais esančio vyruko ir suknežinkite jo galvą į sieną. Iškart po to kitas vyriokas puls jus iš nugaros. Turėtumėte staigiai atmušti smūgį ir taip patekti į Jėgos Režimą — tuomet sugebėsite pabėgti be menkiausio įbrėžimo. Išeikite iš kambario ir sukite į dešinę, kad išvengtumėte dviejų sargų. Grįžkite atgal ir eikite kitu keliu, kad nepasirodytų vyrukas su šautuvu, kurį nužudyti yra sunkus uždavinys. Pribėkite prie vyrioko su buteliu ir nužudykite jį, kol šis dar nespėjo butelio išmesti. Išžudykite visus aplinkui ir eikite į kambarį dešinėje, kuriame guli šarvai. Kad sulaužytumėte užraktą, meskite butelį į jį — juk negalite naudoti šovinių. Kai išeisite iš kambario, išvenkite dviejų priešų, kurių vienas turi šautuvą. Besileisdami į Sereną, prisiminkite, kad apačioje, salėje, jūsų svetingai laukia vyrukas su raketsvaidžiu. Leisdamiesi žemyn, paimkite šarvus, esančius šalia lempos prie įėjimo. Kai nusileisite, gauja priešų ims plūsti vidun. Ką jums reikia padaryti — tai nusigauti iki Serenos, taigi meskite į priešus granatą ir bėkite savo tikslo link.

THE HIGH ROAD

Sudėtingumas: * *
Platinos reikalavimai: stogais nukakite iki kasyklų per 1:20 min.

Užduotis labai lengva, tiesiog nepasiklyskite ir raskite kelią kasyklų link. Stenkitės atsiminti taką, jei iš pirmo karto nepavyks gauti Platinos.

DIAVOLO'S PLAN

Sudėtingumas: * * * *
Platinos reikalavimai: pabaikite misiją per 3:10 min.

Visų pirma gelbėkitės. Susirinkite visus daiktus, apsiginkluokite miego strėlytėm ir vieną jų paleiskite į artėsiantį sargybinį. Jei pas jį nerasite spintelės rakto — nieko baisaus. Tuomet tiesiog spinteles išsprogdinkite, kad galėtumėte susirinkti visus jose gulinčius vertingus daiktus. Pasirinkę savo mėgstamiausią ginklą, eikite dešinėn. Aktyvuokite liftą ir nušaukite kiekvieną gyvą padarą netoliese. Nugalabykite toli stovinčius priešus, šaudami į sprogstančias statines. Taip gausite vienintelę Bondo Akimirką, kurią tik galite gauti šiame lygyje. Judėkite toliau ir naikinkite kiekvieną, kas tik pasipainios jums kelyje. Nekreipkite dėmesio į vyrukus su virvėmis, kai kilsite siena aukštyn. Ir nebebandykite gauti Bondo Akimirkų. Taip turėtumėte sutilpti laiko rėmuose.

PLATINUM WAR

Sudėtingumas: * *
Platinos reikalavimai: Neutralizuokite bombą per 2:15 min.

Platiną čia gausite be vargo. Galbūt sunkiau bus įveikti patį lygį, bet juk čia tik Platinos gidas, tiesa? ;-)

DANGEROUS DESCENT

Sudėtingumas: * *
Platinos reikalavimai: negaukite daugiau nei 100 žalos.

Pribėkite prie prarajos krašto, susilyginkite su tolimiausia geltona rodykle ir šokite. Leiskitės virve žemyn kiek įmanoma greičiau. Jei greitai visa tai padarysite, nebūsite nė įbrėžti. Apačioje pasislėpkite už dviejų sprogstančių dėžių. Kairėje turi būti lėktuvas. Apsiginkluokite migdančiom strėlytėm ir laukite. Kai durys atsivers, jūsų link iš kairės ims bėgti vyrukas. Šaukite, kol šis dar nespės apsisukti. Šalia durų priešais bus dar vienas sargas. Tiesiog laukite, kol jis praras kantrybę. Kai užmigs, pro kairiąsias duris įleiskite vorą ir suraskite netoliese esančią sprogstančią dėžę, kur slepiasi visa grupė priešų. Įžiebkite fejerverką (galbūt kalbu pernelyg vaizdingai, tiesiog susprogdinkite vorą :-)) — žus visi, išskyrus vieną tipą, kuris paprasčiausiai nesusipras, kas ką tik įvyko. Pasiųskite dar vieną vorą, ir užmigdykite sargybinį. Daugiau voro nejudinkite. Nueikite ir pasiimkite jį, susirinkite šiek tiek ginklų ir pasinaudokite valdymo pultu šalimais. Tuomet pasislėpkite už sienos ir nušaukite į galvą vyruką su raketsvaidžiu bet kuriuo ginklu, išskyrus migdančiąsias strėlytes ar SIG 552. Laukite savo vietoj, nes netrukus atbėgs pora priešų. Jūsų laimei, ne vienu metu. Pasiųskite vorą, kad atsikratytumėt niekšais. Daugiau sargų nebus, kol neprisėsite prie kito valdymo pulto. O prisėdę, skubiai raskite priedangą ir nušaukite jus ėmusį persekioti priešą. Bėkite lauk ir pasiruoškite SIG 552. Skubiai suteikite visiems penkiems raketsvaidinin-

kams amžiną poilsį. Jei suskubsite, nepatirsite nė lašo žalos. Sušaudykite stabdžius ir pribaikite nasrus. Baigta.

RED UNDERGROUND

Sudėtingumas: * * *

Platinos reikalavimai: iššaukite ne daugiau 10 šovinių.

Užkopkite aukštyn, tada nusileiskite žemyn. Bėkite tiesiai žemyn, pakeliui užsivilkite nano kostiumą. Pusiaukelėje jūsų link turėtų artėti sargybinis. Tuomet šliaužkite. Jei jus sužeis — nieko baisaus, nes netoliese rasite šarvus. Atsistokite, bėkite tris žingsnius ir toliau šliaužkite. Tokiu būdu judėsite taip greitai, kaip tik įmanoma, tuo pačiu išlikdami nematomi. Ignoruokite visus priešus. Jūsų nano kostiumas turėtų išsikrauti būtent tada, kai imsite leistis žemyn. Gali būti, kad kelios kulkos pervers jūsų kūną, bet tai iš tiesų nieko baisaus. Kai nušoksite žemyn, pasiruoškite migdančias strėlytes, eikite tiesiai ir nušaukite priešais pasirodysiantį priešą. Bėkite toliau koridoriumi. Už antros dėžių krūvos gulės šarvai. Pasukite kairėn, nušaukite vieną vyruką, pasiimkite dar vienerius šarvus ir patraukite prie lifto. Kildami aukštyn bėgiokite ratais, kad išvengtumėte kai kurių šūvių. Eikite tiesiai į Valdymo kabinetą ir pasiųskite iš šito pasaulio pasirodžiusį priešą. Nužudykite už jūsų esantį vyruką ir nuleiskite tiltą. Atidarykite vartus kiek įmanoma greičiau ir kol jie pilnai neatsidarė, įmeskite per viršų akinančią granatą kiton jų pusėn. Misija lyg ir baigta.

THE FINAL CARD

Sudėtingumas: * * * * *

Platinos reikalavimai: gaukite ne daugiau 100 žalos.

Tinkamiausi ginklai šiai misijai yra pistoletai. Pradėkite atmušinėdami priešų atakas, kad patektumėte į Jėgos Režimą. Iššaudykite visus aplinkui. Turėtų iš viso būti 3 priešingoje pusėje, 2 kairėje, 2 dešinėje ir vienas slėpsis po dėžėmis tolimajame kairiajame kampe. Slapuką už dėžių nudėkite paskutinį. Perimkite raketų bokštelį kairėje ir juo sugriaukite kitą tokį bokštelį. Pateikite iš priekio atbėgantiems priešams raketų patiekalą, tokio paties nepagailėkite ir apatiniame kairiajame kampe esantiems trims sargams.

Skubiai pasistenkite nugalabyti Diavolo ir Katya, priversdami juos užliepsnoti...

Dabar jus užpuls net 5 priešai ir visus nusiųsite miego karalystėn ištikimųjų strėlyčių dėka. Pasinaudojus valdymo pultu, sulauksite ir pastiprinimo. Kuo greičiau vykdysite misiją, tuo daugiau taškų gausite, todėl protingas jų išnaudojimas tam tikrais momentais atneš sėkmę. Kai susitvarkysite su trimis valdymo pultais ir išžudysite visus aplinkui, paleiskite vorą po ventiliacijos anga, kad ištrauktumėte veržliaraktį. Kitu voru užmigdykite už durų laukiančią porą sargų. Prisėskite prie paskutinio valdymo skydo ir išsiųskite vorą atlikti viso juodo darbo. Kai nebeturėsite vorų, baterijos arba abiejų, pasislėpkite už kompiuterių. Žudykite visus, kas seks iš paskos. Jei išvysite sargą su nano kostiumu, įsijunkite šiluminį regėjimą ir meskite į jį EMP granatą — taip gausite Bondo Akimirką. Po viso to grįžkite, iš kur atėjote, ir susprogdinkite lėktuvą.

Kad užsitikrintumėte Platiną, lygio metu niekur neskubėkite. Susprogdinkite du vorus, kad gautumėte trečiąją Bondo Akimirką, o pameistravę ketvirtą valdymo skydą, užsivilkite nano kostiumą ir pabėkite.

EVERYTHING OR NOTHING

Sudėtingumas: * * * * *

Platinos reikalavimai: pabaikite misiją per 5 minutes.

Paskutiniojoje misijoje, kurios metu stosite į kovą prieš gerą šimtą priešų, teks gerokai pasistengti, kad užsidirbtumėte Platiną.

Bėkite tiesiai ir nušaukite tris vyriokus. Dar vienas turėtų iššokti priešais — ir jį nudėkite. Dešinėje dar vienas svetys bus paruošęs lauktuvių, tačiau nespėjus jam patiekti švino porcijos, išlaisvinkite patį nuo šio pasaulio vargų. Užsitaisykite. Judėkite tikslo link ir, jei būsite pakankamai greiti, spėsite nušauti vyruką priešais, kol šis dar nepasislėpė už dėžių. Eikite į dešinę. Durys bus atidarytos, priešais išsoks blogietis. Jau mokate su tokiais susitvarkyt. Užsitaisykite ginklą ir įsijunkite šiluminį regėjimą, kad matytumėte Nano sargą, kol šis užsimaskavęs. Sunaikinkite visus keturis priešus, kurie netrukus pasirodys ir užsiropškite į snaiperio gūžtą. Jei viską darėte teisingai, turėjote sugaišti tik apie 30 sekundžių.

Eikite į kampą, atsitūpkite ir išleiskite vorą. Nenaudokite jokiu būdu strėlyčių! Su voru užpulkite ir nužudykite vieną ar du sargus. Atsistokite patys ant kojų ir pribaikite sargus, kurie kantriai laukė geros progos pribaigti jus pačius. Nusileiskite žemyn ir eikite toliau. 1–2 vyriokai gali sekti iš paskos — būkite atidūs. Raskite priedangą už kažkokio aparato ir nužudykite visus, ką tik matote akiraty. Dabar bėkite iki savo tikslo — ten turėtų vyrukas slėptis už mechanizmo, ir kairėje dar vienas, už kito mechanizmo. Kai anie bus pribaigti, eikit iki sargo raketsvaidininko ir gerokai sutrumpinkite jo gyvenimą. Kairėje rasite šarvus.

Turėtų likti apie 3:30 min. Eikite į priedangą, kur ir paprastai eitumėte. Sutiksite minias priešų, dėl to dažniausiai neatlaikysite spaudimo ir žūsite. Kad taip nebūtų, visų pirmą nužudykite raketsvaidininką. O žudydami persekiotojus, neužmirškite kaskart žvilgčioti dešinėn, kad sargas iš tos pusės jūsų neužpultų iš pasalų.

Kai liks trys minutės, nustokite bėgti, o pradėkite šluoti nuo žemės paviršiaus visus priešus aplink. Neskubėkite to daryti, nes turite dar daug laiko. Su SIG 552 atsikratykite snaiperio, nes tai vienintelis ginklas, tinkamas šaudyti tokiu nuotoliu. Su voru pasiimkite šarvus ir baterijų. Gaukite dar vieną Bondo Akimirką, kurios dėka žus dar trys priešai, ir eikite toliau, kol prieisite šarvus.

Su žeme sulyginkite kiekvieną, ką tik sutiksite, tačiau turėkite omeny, kad Nano sargas gali ateiti, taigi pasiruoškite šiluminį regėjimą naudojimui. Kodėl gi taip buvo visą lygį taupoma baterija? Ogi todėl, kad dabar yra pats metas užsivilkti Nano kostiumą ir šliaužti jau anksčiau aprašytu greituoju būdu iki pat pastato. Nekreipkite dėmesio, jei kelios kulkos pervers kūną. Vietoje išsitraukite virvę ir lipkite siena aukštyn, nors ir į jus pradės šaudyti. Viršuje tikėkitės išvysti snaiperį, truputį vėliau — vyrioką kairėje.

Jei visa tai įveikėte, galite giliai atsikvėpti ir užgiedoti pergalės giesmes, nes daugiau nebebus sargybinių, išskyrus kelis, kurie šaudys pro langus, tačiau nesudarys rimtesnių nemalonumų. Tuo labiau, kad pakeliui rasite šarvus. Taip įveikę lygį, dar turėsite apie pusę minutės rezervo. Tiesa, neužmirškite nugalabyti Diavolo :–)

Tiek tų Platinos apdovanojimų, tiek to Džeimso Bondo. Sveikiname atrakinus gausybę vertingų dalykėlių...

PATARIMAI PS2 KODAI

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE (PS2)

Nepažeidžiamumas
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Up, Down, Right, Down, R1, R2, Down, Triangle, L1.
Užpildyti sveikatą: Left, Right, Left, Right, R1, L1, Circle, Triangle, Down.
Nesibaigiantis reaver pakrovimas: Down(2), Up, Left, R1, R2, Down, Triangle, Circle.
Visi bonusai: R2, Down, L2, R1, Left, L2, Down, L1, Triangle.
Visi galios padidintojai: Left(2), Up(2), L1, R2, Circle, Down, Triangle.
Visos Dark Chronicles: R1, Down, R2, L1, Right, R2, Triangle, Down, L1.
Visi combo judesiai: Right, Down, Up, Down(2), R1, Triangle, Circle, Down.
Kartoninio vamzdžio reaver (Kainui): Up, Down, Left, Right, R2, L2, Triangle, Down, Circle.
Animacinis režimas: Up, Down, Up, Down, R1, R2, Down, Circle, Triangle.
„Vielų“ režimas: L1, Down, L1, Up, R1, L2, L1, Down, Triangle.
Išjungti tekstūras: L1, Down, R2, Right, R2, Up, Triangle, L1, Down.

Atsirandantys kraujo/sielų dubenys
Žaidžiant su Kainu ar Razieliu, rasite kraujo ar sielų dubenis, kuriuos suvartojus atsistatys jūsų sveikata. Ištuštinus juos, šie dubenys vėl atsiranda tose pačiose vietose po dviejų-penkių minučių. Tai labia naudinga, kai esate užstrigę kambaryje su daugybe priešų, pavyzdžiui, statulų, kuriuos nužudžius negalima pasisotinti jų krauju ar sielomis.

Spirit Forge galvosūkis
Kai nukeliaujate į Spirit Forge ir vyriausias dievas (Elder God) uždarinėja ją savo čiuptuvais, darykite šiuos veiksmus. Pirmiausia šokite žemyn ir pjaukite, kur susijungia keturi čiuptuvai. Toliau išlipkite ir panaudokite savo Dark ir Light Reavers ant skylių grindyse (po švytinčiomis runomis). Dievas šauks ir temps priekį gilyn. Leiskitės žemyn ir kirskite. Panaudokite Earth Reaver, kad nusigaut atgal ant viršaus. Tą patį padarykite Vandeniui ir Ugniai. Dievas vėl atsitrauks gilyn. Panaudokite Žemę kad skandinti ir kirskite, Vandenį, kad užšaldytų kriokli ir Žemę, kad sukurt ledo tiltus. Užlipkite ant viršaus ir įstatykite Oro ir Žemės reaverinius kad uždegtumėte žaizdrą. Tada tiesiog skliskite ten ir paimkite jį.

Išdavikiški priešai
Jei kovojate su daug priešų, stenkitės vengti smūgių taip, kad jums skirtas kirtis atitektų kitam priešui. Kartais dėl to priešai gali susikauti tarpusavyje ir jus pamiršti. Tai labai naudinga, kai kovojate su daugybe akmeninių statulų.

Akmeninių statulų įveikimas
Nesunkus būdas nugalėti akmenines statulas yra toks. Reikia išeiti iš kovos režimo ir pribėgti arti prie statulos. Kai ji pradės pulti, pasitraukite į šoną. Statula kris ant žemės ir kurį laiką klūpos ant kelių. Pašokite arti jos ir paspaudę trikampį atlikite galingą kirtimo ataką. Statulos silpnoji vieta yra jos nugara.

GAME DUK

Tomb Raider 2
Ice Palace
Kur rasti trečią (auksinę) statulėlę?
Eivydas, Anykščiai

Nusigaukite iki kambario su dviejomis rampomis ir labai gilia duobe. Apsisukite ir griebkite rampos kraštą, slinkitės iki pat kitos kambario pusės. Pabaigoje užlipkite ir šokite atbulini salto ant žemės. Atsargiai apsisukite ir šokite virš kitos duobės, griebkite ledo kopėčias ir lipkite iki viršaus. Panaudokite Gongo plaktuką ant gongo. Dabar grįžkite ant grindų. Eikite tolyn į vietovės kairę pusę. Nusileiskite kopėčiomis ir sukite kairėn. Nusileiskite dar pora kopėčių ir rasite jungiklį, kurį įjunkite. Grįžkite atgal kopėčiomis. Įeikite pro atvertas duris Ice Palace dešinėje. Durų viduje pasiimkite Jade Dragon, trečią Secret'ą.

Silent Hill
Galvosūkis prie pianino mokykloje
Agnius, Anykščių raj.

Patikrinkite pianino klavišus — vieni veikia puikiai, kiti yra sulūžę ir tik spragsi. Galvosūkio tikslas paspausti sulūžusius klavišus teisinga tvarka. Yra du skirtingos spalvos klavišai ir dviejų skirtingų spalvų paukščiai paminėti kambaryje esančiame eilėraštyje „A tale of birds without a voice“.
Pelikanas yra baltas, o užuomina sako, kad reikia jį spausti pirmą, tad spauskite antrą baltą klavišą iš kairės.
Balandis yra baltas, užuomina sako kad reikia paspausti jį paskutinį, tad spauskite antrą paskutinį baltą klavišą iš kairės.
Kranklys yra juodas, užuomina sako, kad reikia spausti juoda klavišą iškart virš balto klavišo, kurį ką tik paspaudėme.
Gulbė yra balta, galvosūkis ją padeda šalia kito paukščio, tad spauskite baltą klavišą į kairę nuo balandžio balto klavišo.
Varna yra juoda, pagal galvosūkį paskutinis klavišas yra juodas už PIRMO balto klavišo.
Jei trumpai, sprendimas toks:
2-as baltas klavišas iš kairės;
2-as baltas klavišas iš dešinės;
1-as juodas klavišas iš dešinės;
3-as baltas klavišas iš dešinės;
1-as juodas klavišas iš kairės.

Zelda: Ocarina of Time (N-64)
Negaliu rasti Sheik, kad man duotų melodiją šešėlio šventyklos (Shadow temple).
Denisas, Klaipėda

Sheik sutiksite po to, kai nugalėję Wind Temple įeisite į Kakariko Village. Išvysite nuostabią animacijos sceną, o po jos Sheik išmokys Nocturne of Shadow, dainą, kuri perkels jus prie Shadow Temple.

Vyriausiojo Dievo įveikimas
Kovojant su dievu stebėkite čiuptuvus — kai tik aplink čiuptuvą pradės sklandyti mėlyni taškeliai, greitai kirskite jį. Kartais stebėkite akį, kai dings mėlynas skydas. Tada greitai ten nusigaukite ir gerai kirskite. Tai vienintelis būdas jį nugalėti. Kai akis pradės šaudyti skirtingus spalvotus rutulius, eikite į kairę ekrano pusę ir stebėkite žemės įdubime. Bėgiokite čia ratais ir dauguma rutulių į jus nepataikys. Išvenkite čiuptuvų.

Janos Audron įveikimas
Audron yra neiveikiamas, išskyrus tam tikrus momentus. Išvenkite jo metamų bombų, tada priartėkite ir kirskite. Taip pat galite jį atakuoti po to, kai jis iššauna oranžinį tornato į jus. Atakuokite bet kada, kai jis yra ant kelių.

Turel įveikimas
Jis beveik nepažeidžiamas, jam pakenksite tik darydami šiuos veiksmus. Kai šviečiantys geltoni raiščiai jus apsups, raskite gongą, kuris juos skleidžia. Turite į jį pataikyti su savo Ryveriu ar su telekineze. Tai jį apsvaigins. Tada atsidurkite prie jo ir kirskite kiek įmanoma greitai. Kartokite tai, kiek reikės. Stebėkite kitas jo atakas. Prie pabaigos, visi keturi gongai pradės skleisti. Reikia trenkti du paskutinius, ir jį nudėsite.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2 (PS2)

Fuzijų / Veikėjų atrakinimas:
Turi būti atlikta Dragon režime. Kad gautumėtevisas technikas, reikia 10 000 nužudymų ir pabaigti laivą.

Dabura — gauti daugiau nei 100
Gotenks (Fusion) — nueiti į Hyper Bolic Time Chamber
Kid Buu — gauti daugiau nei 5000
Majin Buu — Get over 1000
Majin Vegeta — nugalėti Majin Vegeta kol iširis Buu kiaušinis
Super Buu — gauti daugiau nei 2000
Vegetto (Fusion) — mieste, kai Supreme Kai pasakys jums apie Potara auskarus, nueikite pas jų paimti. Kai ateis Vegeta, duokite jam kitą auskarą.

Veikėjų atrakinimas:
turi būti atliktas Dragon režime.

Android 16 — Nugalėti Android 16 su Goku.
Android 17 — Nugalėti Android 17 su Piccolo.
Android 18 — Nugalėti Android 18 su Krillen.
Android 20 — Nugalėti Android 20 su Goku.
Cell — Nugalėti Cell su Goku.
Frieza — nugalėti Frieza su Goku.
Future Trunks — nugalėti Vegeta on Namek su Kid Trunks.
Ginyu — Nugalėti Ginyu (ant Namek) su Vegeta.
Gokule — gauti Goku ir Hercule prasiveržimą.
Hercule — Nugalėti Fat Buu su Saiyaman.
Kabitoshin (Potara) — surinkti 7 drakono rutulius ir panorėti kapsulės iš Drakono.
Nappa — Nugalėti Nappa su Vegeta (first unlock Vegeta and then start Dragon mode again).
Raditz — Nugalėti Raditz su Goku.
Recoome — Nugalėti Recoome su Goku.
Saiyaman — Nugalėti Cell su Adult Gohan.
Supreme Kai — Nugalėti Supreme Kai su Goku.
Teen Gohan — Nugalėti Cell pirmą kartą Supreme Kai planetoje su Adult Gohan.
Tiensha — gauti Tien ir Yamcha prasiveržimus.
Vegeta — Nugalėti Vegeta su Goku ant Namek.
Vegetto (Potara su Vegeta) — surinkti 7 Drakono rutulius ir panorėti kapsulės iš Drakono.
Videl — Nugalėti Super Buu (su absorbuotu Gohan) su Hercule.
Yamcha — Nugalėti Nappa su Tien.

Kiti atrakinimai:
Adept World Tournament — atrakinti 16 veikėjų, tada nupirkti jį iš Bulma
Advanced World Tournament — atrakinti visus 29 veikėjus, tada nupirkti jį iš Bulma
Babidi's Ship — surinkti 7 drakono rutulius ir panorėti jo iš Shenron

MX UNLEASHED (PS2)

Kodų režimas:
Pasirinkite Options, tada spauskite L1 ar R1 judėti po Game Settings opcijas, kol ateisite iki Cheats. Tada spauskite Žemyn kol pasirodys norima kodų opcija. Spauskite apskritimą iškviesti klaviatūrai ir veskite kodą:

Pabaigti karjerą — CLAPPEDOUT
50cc klasė — SQUIRRELDOG
500cc klasė — BIGDOGS
Pro fizika — SWAPPIN
Visos mašinos — MINIGAMES
Visos Freestyle trasos — BUSTBIG
Visos nacionalinės trasos — ECONATION
Visos Supercross trasos — STUPERCROSS
Sunkūs priešininkai — OBTGOFAST

FEAR EFFECT (PSONE)

Nesibaigianti sveikata:
Options ekrane pasirinkite Credits dalį. Spauskite: L1, Triangle, Up, Down, Circle(2), Triangle, Square, Right, Square.
Maksimali amunicija: L1, Triangle, Up, Down, Circle(2), Triangle, Square, Left, Triangle.
Greita mirtis su visais ginklais: L1, Triangle, Up, Down, Circle(2), Triangle, Square, Down, R1.
Greitas galvosūkio išsprendimas: L1, Triangle, Up, Down, Circle(2), Down(3), Up.
Ekspert režimas: Down(3), Triangle, Down(3), Square, Left, Right.

DINO CRISIS 2 (PSONE)

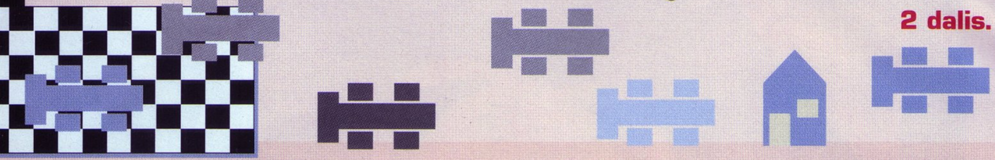
Nesibaigianti amunicija:
sėkmingai įveikite žaidimą surinkę visus vienuolika Dino failų. Žaidimo išsaugojimo ekrane pasirodys EPS Platinum kortelė. Kitame žaidime bus neribota amunicija.
Dino Coliseum
Sėkmingai įveikite žaidimą ir atrakinsite Dino Coliseum, kur galėsite kovoti su visais dinozaurais koliziejaus arenoje.
Extra Dino Duel dinozaurai
Nusipirkite Rick, Gail ir Tank Extra Crisis žaidimams ir atrakinsite dinozaurus veikėjų pasirinkimo ekrane, kuriuos galima nusipirkti.
Triceratops ir Compsagnathus
Nusipirkite visus kitus veikėjus ir dinozaurus Dinc Coliseum ir Dino Duel režimui, kad atrakintumėte Triceratops ir Compsagnathus hard režime.

Veikėjų pirkimas
Dino Coliseum ir Dino Duel režimams galima pirkti šiuos veikėjus ir dinozaurus:

Rick — 100,000
Gail — 100,000
Tank — 120,000
Oviraptor — 150,000
Velociraptor — 150,000
Inostrancevia — 160,000
Allosaurus — 180,000
Tyrannosaurus Rex — 150,000
Triceratops — 200,000
Compsognathus — 250,000

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

2 dalis.



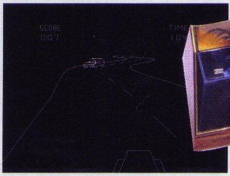
KELIAS Į NAMUS

Praėjusiame VA numeryje pradėjome pasakojimą apie vairavimo ir lenktynių žaidimų istoriją, pristatėme pirmuosius bandymus šioje srityje, pirmąsias galimybes žaidėjams pastovėti prie griozdiško aparato su vairu ir pedalais ir pavaldyti juodai baltame ekrane iš kvadratukų sudėliotą „automobilį". Praėjus vos keliems metams nuo starto, vairavimo žaidimai kartu su visais kitais pirmųjų konsolių žaidimais pradeda veržtis į namus.

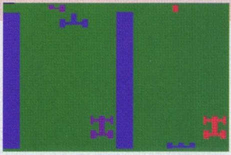
1977

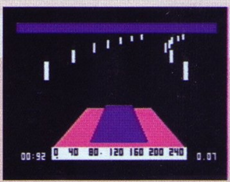
Pirmuoju lenktynių žaidimu, atkeliavusiu į namus galima vadinti drag žaidimą *Videocart-9: Drag Strip*, pirmajai konsolei, pasirodžiusiai anksčiau už *Atari* — *Fairchild* (vėliau pervadintai į *Channel F*), kuri neišpopuliarėjo ir nesugebėjo atlaikyti tuometinės *Atari* bei *Magnawox* konkurencijos. Kaip bebūtų, nepaisant *Fairchild* apribojimų, *Drag Strip* sugebėjo pagauti kai kuriuos sporto niuansus. Žaidėjai turėjo atsargiai didinti greitį nudodami pultelio sukimo funkciją neperkraunant ir nesusprogdinant variklio. Už bėgio įjungimą prieš startą lenktynininkai buvo diskvalifikuojami. Pirmasis automobilis, kirtęs finišo liniją uždirba taškus, o absoliučiu nugalėtoju tampa pirmasis žaidėjas, surinkęs 99 taškus.

Taip pat prieš *Atari* spėjo pasidoryti ir televizijos kompanijos sukurta konsolė RCA Studio II bei lenktynių žaidimas *TV Arcade Series: Speedway/Tag*. Tai buvo du žaidimai viename. Speed buvo tiesiog lenktynės ratu, o *Tag* žaidime dviems žaidėjams pakaitomis reikėjo pakaitomis vytis vienas kitą.



Vis dėlto nedaugelis pasiginčys, kad pirma sistema populiaria namų žaidimų sistema tapo *Atari 2600*, taigi pirmuoju populiariu lenktyniu videožaidimu tapo *Street Racer*. Tai buvo vienas iš origianliųjų devynių žaidimų,





išleistas kartu su pirmąja konsole *Atari 2600*. *Street Racer* žaidime iki keturių žaidėjų vienu metu galėjo žaisti net šešių tipų žaidimuose. Viso buvo net 27 lenktynių variantai! Žaidimo tikslas — rinkti taškus greitai lekiant ir išvengiant priešais atvažiuojančių mašinų. Kituose žaidimuose (*Slalom*, *Dodgem*) užduotys buvo kitokios, bet idėja panaši. Kiekvienas žaidimas baigdavosi žaidėjui surinkus 99 taškus arba praėjus 2 min. 16 sek. laikui. Nustačius aukščiausią sunkumą, žaidėjas prarasdavo taškus už susidūrimus. Lenktynės buvo rodomos vertikaliai, vaizdas rodomas iš viršaus. is žaidimas žinomas ir *Speedway II* vardu.

Metų pabaigoje pasirodė ir dar viena konsolių sistema ambicingu pavadinimu *Bally Professional Arcade* (plačiau žinoma kaip *Bally Astrocade* vardu). Tai buvo įmantresnė už *Atari 2600*, galėjusi pasigirti aukštesnėmis specifikacijomis ir platesnėmis galimybėmis. Didelio populiarumo

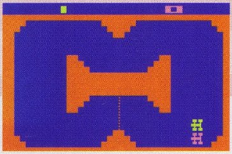
sistema neigavo, tačiau jai buvo išleistas ne vienas žaidimas, tarp jų ir vairavimo. Pirmasis — *280 Zzzap / Dodgem*, du žaidimai viename. Abeju žaidimų tikslas — nukeliauti kuo ilgesnį atstumą per duotą laiką (ik idešimties minučių). *280 Zzzap* buvo pirmojo asmens vairavimo žaidimas, panašiai kaip

Night Driver. Rodomas mašinos priekis ir kelias, kuriuo reikia važiuoti. Ant kelio jokių kliūčių nėra, tiesiog įvairūs posūkiai patikrinti jūsų refleksams. *Dodgem* — iš viršaus vaizduojamas žaidimas, kuriame važiuojant automobiliu reikia išvengti kitų keliu važiuojančių mašinų.

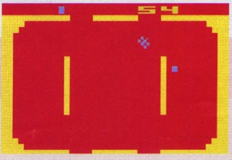
Arkadose šiais metais pasirodė keletas įdomių vairavimo žaidimų. Tuometinio *drag'o* bumo pagauti *Kee Games* išleido arkadą *Drag Race*, kurioje galėjote susikauti su varžovu *drag'o* trasoje. Arkada turėjo vairą, vieną pedalą ir keturių pozicijų pavarų jungiklį. Žaidžiant reikėjo mokėti sumaniai naudotis akseleratoriumi ir pavaromis, kad neperdegintí variklio. Pasirodė ir vairavimo–kautynių žaidimas *Super Death Chase*, kuriame du žaidėjai varžėsi, kuris vairuodamas pervažiuos daugiau gremlinų (siaubas!, o kalba, kad dabar žaidimai žiaurūs, red.past). Istoriškai reikšmingas buvo ir vairavimo žaidimas *Super Bug*. Vairavimo žaidimas, kuriame reikėjo vairuojant *Volkswagen Bug* automobiliuką ir lenktyniaujant su laiku pervažiuoti įvairių kliūčių pilną trasą, tapo pirmuoju istorijoje, panaudojusiu slenkantį žaidimo lauką. Išėjo ir dar keletas lenktynių žaidimukų: *Laguna Racer, Cisco 400, Fisco 400.*

1978

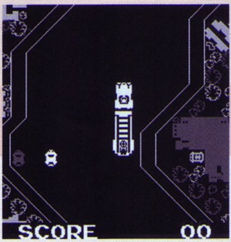
Žymiausias šių metų žaidimas, be kurio neapsieina nė viena *Atari 2600* kolekcija yra Indy 500 (dar žinomas Race pavadinimu). Atkeliavęs į namus iš 1976-ųjų



arkadų *Indy 500* turėjo 14 variacijų, kurias suadro įvairūs lenktynių tipai: *Race Car, Crash'n Score, Tag* ir *Ice Race.* Priklausomai nuo pasirinkto režimo žaidėjai lenktyniavo įvairiose trasose, bandė kiek įmanoma daugiau susidaužti į baltą kvadratą ar

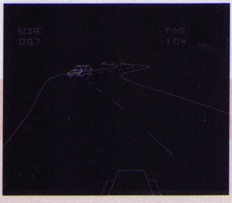


trankytis į priešininko automobilį. Žaidimas naudojo specialius vairavivui skirtus pultelius. Taip pat į namus atvažiavo ir žymusis *Night Driver*. Jis jau buvo spalvotas ir turėjo keletą papildomų savybių, pavyzdžiui priešais važiuojančios mašinos.



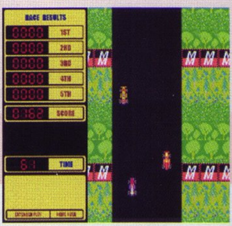
Arkados išvydo keletą įdomių vairavimo žaidimų. Pasirodė pirmasis sunkvežimio vairavimo žaidimas *Fire Truck*. Du žaidėjai turėjo vairuoti gaisrinį sunkvežimį pro miesto gatves, vengdami susidūrimų. Įdomiausias dalykas tas, kad *Fire Truck* buvo vienas pirmųjų žaidimų, skirtų dviejų žaidėjų bendradarbiavimo žaidimui, o ne varžymuisi tarpusavyje: vienas žaidėjas valdė sunkvežimio priekį, kitas galą. Tiesa, buvo ir vieno žaidėjo režimas, tada likusią dalį valdė kompiuteris. Vaizdas buvo rodomas iš viršaus. Buvo išleista ir atskira arkada vienam žaidėjui — *Smokey Joe*.

Greičio mėgėjams buvo pagaminta arkada atitinkamu pavadinimu Spead Freak. Tai pirmojo asmens vaizdo žaidimas, kuriame reikėjo važiuoti keliu irvengti priešinio eismo bei policijos (!) kelio blokavimų, karvių ir tranzuotojų :). Buvo naudojamos dvi sudūžimo scenos: viena su skrendančiom automobilio dalim, kita tik su dūžtančiu priekiniu stiklu. Viskas buvo pavaizduojama juodai baltame fone trimačiais linijomis nubrėžtais objektais.



1979

Intellivision gimimo metai! Kartu su sistema pasirodęs pirmasis jos vairavimo žaidimas — *Auto Racing*. Lenktynės vyko žiūrint iš viršaus penkiose skirtingose



trasose. Valdant kartingą buvo galima išlėkti už trasos ribų ir sudužti į namą ar medį.

Arkadose pasirodė keletas naujų aparatų. SNK išleido vieną pirmųjų savo žaidimų *Safari Rally*.

Čia žaidėjams teko pravažiuoti automobiliu po labirintais supainiotą mišką, rankioti monetas ir vengti susidūrimų su priešų mašinomis ir gyvatėmis. Taip pat išėjo greitas lenktynių žaidimas *Super Speed Race* bei *Midway* sukurtas sunkvežimių vairavimo žaidimas *18 Wheeler*, kuris dar ne kartą vėliau vėl atgimė arkadose, *Sega Dreamcast* ir netgi *GameCube* konsolėse.

Kitame numeryje įvažiuosime į devintąjį praėjusio amžiaus dešimtmetį ir pasakosime apie senąsias vairavimo arkadas bei ankstyvuosius videožaidimus.

ŽODYNAS RAIDĖS O IR P

Odyssey 2
Paskutinis *Magnavox* bandymas patekti į videožaidimų konsolių rinką. Ji turėjo kelias reikšmingas savybes: membranos klaviatūrą ir kalbos modulį. Savo nelaimei, išleista tuo pat metu, kaip *Atari 2600*, ši konsolė nesugebėjo atsilaikyti. *Odyssey 2* turėjo mažiau galios, o kūrėjai taip pat ją mėgo mažiau nei *Atari*.

Overhead
Kitaip — *top down*, vaizdas iš viršaus, tarsi namų stogai būtų nuimti, o mes sklandytume ir viską matytume iš viršaus. Dažnai veikėjai ir objektai vaizduojami ne tiesiai iš viršaus, o iš šono ar kitos perspektyvos.

Palette Swap(ping)
Technika, pagal kurią videožaidimas naudoja tą patį esminį veikėją su skirtingomis spalvų schemomis skirtingiems personažams. Dažnai buvo naudojama ankstyvuose *Mortal Kombat* žaidimuose, kitose muštynėse ir daugelyje *RPG* žaidimų.

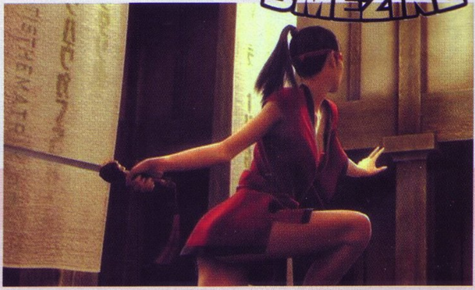
Parallax Scrolling
3D jausmo simuliavimo metodas naudojant įvairias fono plokštumas. Plokštumos juda skirtingais greičiais: „tolimiausios" nuo žaidėjo juda lėčiausiai, o artimesnės greičiau.

PC Engine
Japoniškas konsolės *TurboGrafx* pavadinimas. *NEC PC Engine* sistemą išleido 8 dešimtmečio pradžioje, vietoje kartridžų ji naudojo plokščias korteles, 8 bitų pagrindinį ir 16 bitų grafinį procesorių. Taip pat tai pirmoji konsolė, už Japonijos ribų turėjusi *CD-ROM* įtaisą. Tiesa, tai jai nelabai padėjo ir didesnio populiarumo *PC Engine* susilaukė tik gimtojoje Japonijoje.

Photorealistic
Vaizdas, kurio kokybė artima fotografijai. Esant pakankamai didelei spalvų paletei galima pavaizduoti fotorealistinius vaizdus TV ar kompiuterio ekrane. Fotorealistiniai statiniai vaizdai naudojami ne viename žaidime. Fotorealistinė animacija kol kas žaidimuose dar nenaudojama, tokios aukštos kokybės sugebėta pasiekti tik kompiuterinės grafikos filmuose, pavyzdžiui, *Final Flight of Osiris iš Animatrix bei, žinoma, Final Fantasy: The Spirits Within.*

Pippin
Apple licencijuotas multimedia grotuvas, sukurtas *Bandai* 1994-aisiais. Pippin naudoja *Macintosh* techninę įrangą ir *Mac OS*. Kūrėjai reklamavo sistemą, kaip leidžiančią ne tik žaisti, bet ir naudojamą muzikai klausytis bei video filmų žiūrėjimui, taip pat dirbti su įprastomis *Mac* programomis.

Pirate
Piratas — nelegaliai kopijuojantis ir platinantis žaidimus.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

GEGUŽĖ

07	CY GIRLS	VEIKSMO
07	LEGENDS OF WRESTLING: SHOWDOWN	SPORTAS
07	GRADIUS V	VEIKSMO
07	UEFA EURO 2004	SPORTAS
14	SYBERIA II	NUOTYKIŲ
14	THE SUFFERING	VEIKSMO
14	TRANSFORMERS ARMADA: PTE	VEIKSMO
14	VAN HELSING	VEIKSMO
14	DEADLY SKIES III	SIMULIATORIUS
21	BLOWOUT	VEIKSMO
21	DRAKENGARD	VEIKSMO
21	POWERDROME	LENKTYNĖS
28	DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	RPG
28	SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	VEIKSMO
28	PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	VEIKSMO
28	HYPER STREET FIGHTER 2	MUŠTYNĖS
28	RED DEAD REVOLVER	VEIKSMO

BIRŽELIS

04	DRIV3R	LENKTYNĖS
04	ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	MUŠTYNĖS
04	COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	VEIKSMO
04	HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN	NUOTYKIŲ
04	PERFECT ACE 2: THE CHAMPIONSHIPS	SPORTAS
11	RISK: GLOBAL DOMINATION	STRATEGIJA
18	.HACK PART 2: MUTATION	RPG
25	GHOST MASTER	STRATEGIJA
25	RICHARD BURNS RALLY	LENKTYNĖS
25	THE FAST AND THE FURIOUS	LENKTYNĖS
25	SHREK 2: THE GAME	VEIKSMO
25	PLAGUE OF DARKNESS	VEIKSMO
25	FORMULA CHALLENGE	LENKTYNĖS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

GEGUŽĖ

07 CY GIRLS
14 VAN HELSING
19 SINGSTAR
19 SMASH COURT TENNIS 2
21 CHAMPIONS OF NORRAH:REALMS OF EVERQUEST
21 ONIMUSHA BLADE WARRIORS
28 X-FILES
28 KARAOKE STAGE
28 RED DEAD REVOLVER
28 GT 4 PROLOGUE
28 YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES

BIRŽELIS

03 HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN
16 SYPHOON FILTER: OMEGA STRAIN
18 SHREK 2

TOPAI

VA TOP 15

1. Dragon Ball Z: Budokai 2
2. NFS: Underground
3. *Final Fantasy VIII*
4. GTA: Vice City
5. SSX Tricky
6. Metal Gear Solid: Substance
7. Medal of Honor Frontline
8. *Silent Hill*
9. *Soul Reaver: Legacy of Kain*
10. SSX 3
11. *Gran Turismo 2*
12. Prince of Persia: SoT
13. *Road Rush*
14. Final Fantasy X
15. Final Fantasy X - 2

Nepamiršk, kad tik tu gali įtakoti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 NBA Live 2004
2 Final Fantasy X-2
3 NBA Live 2001
4 Colin McRae Rally 4
5 Need for Speed Underground
6 Lord of the Rings: Return of the King
7 Mafia
8 Max Payne 2
9 Return to Castle Wolfenstein Operation
10 Battlestar Galactica

GNT PSone Top 10

Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1 Tony Hawk's Pro Skater
2 World's Scariest Police Chase
3 Silent Hill Platinum
4 Celebrity Death Match
5 Formula One Arcade
6 Worms Armageddon
7 KnockOut Kings 2001
8 Die Hard Classic
9 Driver
10 Warzone Ricochet

PS2

1 Sonic Heroes
2 James Bond 007: Everything Or Nothing
3 World Championship Rugby
4 This Is Football 2004
5 LMA Manager 2004
6 The Simpsons: Hit and Run
7 Teenage Mutant Ninja Turtles
8 FIFA 2004
9 Need For Speed: Underground
10 SOCOM 2: US Navy SEALs

PSone

1 FIFA 2004
2 Dance: UK
3 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
4 Driver / Driver 2
5 Beyblade: Let It Rip!
6 Dancing Stage Fever
7 Harry Potter - Chamber of Secrets
8 Hercules/Jungle Book/Bug's Life
9 Tarzan/Mulan/Mickey's Wild Adventure
10 Dancing Stage Disney Mix

Xbox

1 ToCA Race Driver 2
2 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora
3 Manhunt
4 Unreal 2 - The Awakening
5 World Championship Rugby
6 Grand Theft Auto: Double Pack
7 Sonic Heroes
8 Mafia
9 James Bond 007: Everything Or Nothing
10 LMA Manager 2004

GameCube

1 Sonic Heroes
2 Metal Gear Solid - The Twin Snakes
3 Final Fantasy: Crystal Chronicles
4 Viewtiful Joe
5 The Simpsons: Hit and Run
6 James Bond 007: Everything Or Nothing
7 Mario Kart: Double Dash!!
8 Sonic Mega Collection
9 Tiger Woods PGA Tour 2004
10 Sonic Adventure DX: Director's Cut

GBA

1 Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed
2 Super Mario Advance 4: Super Mario 3
3 Finding Nemo
4 Yu-Gi-Oh! World Champ Tourn 2004
5 The Cat In The Hat
6 Pokemon Ruby
7 Sonic Advance 2
8 Pokemon Sapphire
9 Metroid Zero Mission
10 Sonic Advance

V.A. Skaitytojo kuponas

nr. 004040429-12:32

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: p.d. 2023, LT - 51226 Kaunas - 31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI: ______

MANO SKELBIMAS: ______

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PRAĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

Klausimas į GAMEDUK:
Žaidimas: ______
Lygis/misija: ______
Problema: ______

TOBULO ŽAIDIMO IDĖJA KONKURSUI: BRITISH COUNCIL VA eidos ______

2 GERIAUSI ŽAIDIMAI šiuo metu (nepriklausomai nuo išleidimo datos ir platformos): ______

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti): ______

V.A. SKELBIMAI

Parduodu N-64 žaidimus, galiu keistis. Perku N-64 Rumble Pack. Tel.: (46) 342009, Denisas, Klaipėda.

Norėčiau pirkti PSone žaidimų. Dar norėčiau pirkti analoginį pultelį. Tel.: (680) 87702, Aivaras, Kauno raj.

Norėčiau keistis originaliais PS2 žaidimais. Kreiptis į Mindaugą. Tel.: (682) 81586, Panevėžys.

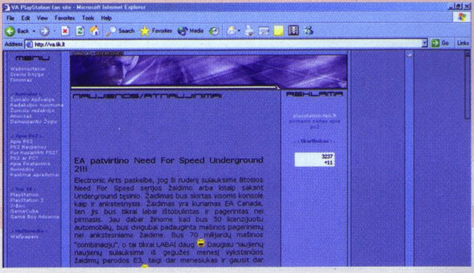
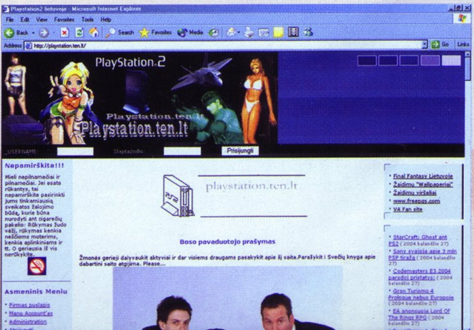
Parduodu PSone: 1 pultelis, 2 atminties kortelės, 24 CD (Spec Ops Ranger Elite, Delta Force UW, Extreme, MOH, Formula 1 2001, Eagle One, Harry Potter 1 ir 2, Fifa World Cup 2002, Dino Crisis 1 ir 2, ...). Kaina 400 Lt. Tel.: (676) 64534, Mindaugas, Vilnius.

Gal kas parduotų arba keistų originalų PS2 žaidimą Smackdown, dalis nesvarbu? Tel.: (676) 57103, Mantas, Tauragė. Dažnai važiuoju į Kauną.

PLAYSTATION SVETAINĖS

Norime trumpai pristatyti VA skaitytojų sukurtas PlayStation žaidimams ir ne tik skirtas svetaines.

Va.tik.lt (VA PlayStation fanų puslapis) svetainėje rasite žaidimų pramonės naujienų, žaidimų aprašymų, top'ų ir kitų įdomių dalykų, pavyzdžiui, Žygio hip-hop gabalų ;). Puikiai sukurtas po truputį populiarėjantis yra ir svetainės forumas, kuriame galite pasidalinti savo mintimis apie žaidimus ir kitus dalykus.



Playstation.ten.lt (PlayStation 2 Lietuvoje). Čia taip pat pateikiamos žaidimų naujienos, apžvalgos, kiti įdomūs dalykai. Taip pat yra ir forumas.